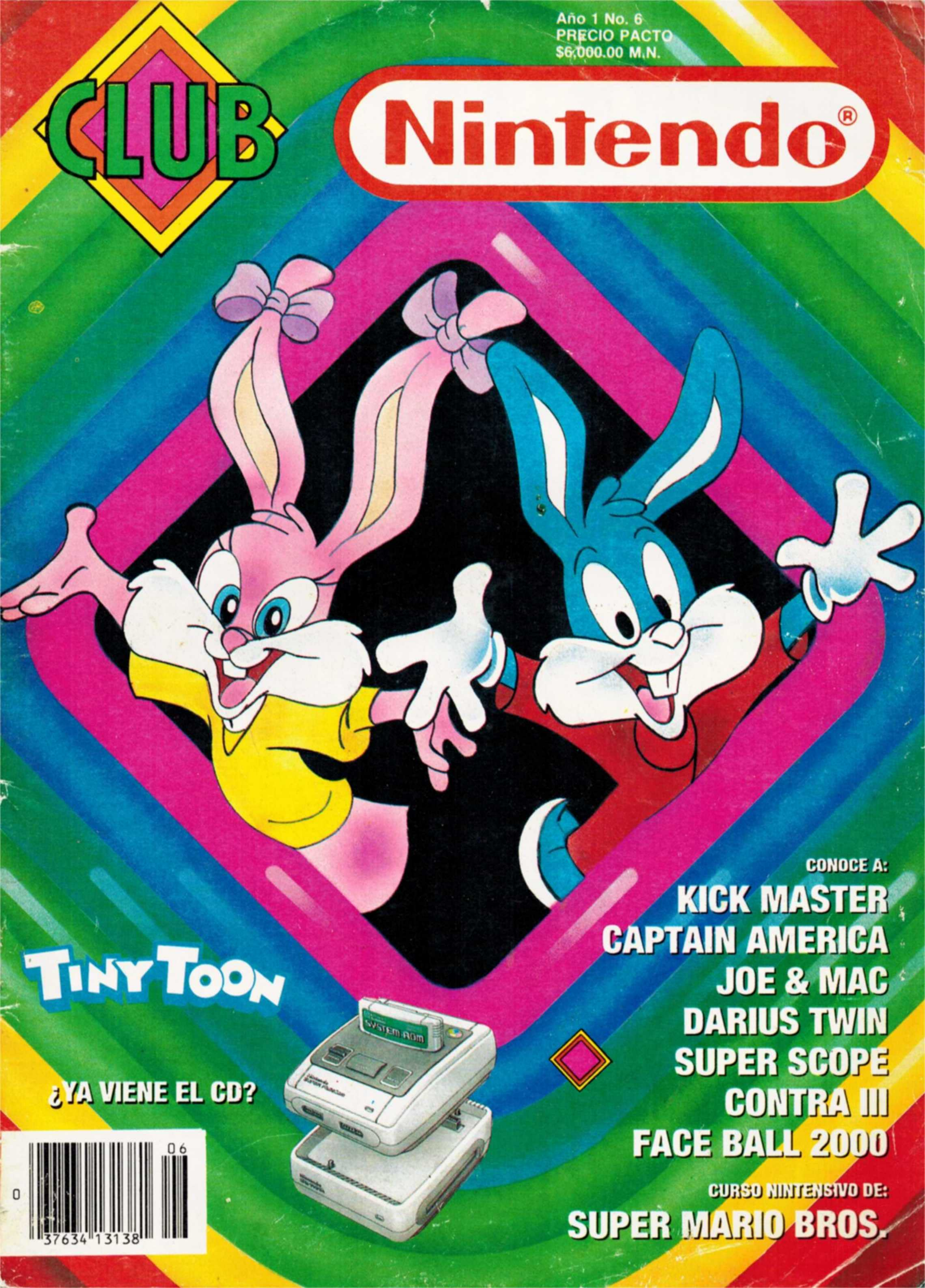


Año 1 No. 6
PRECIO PACTO
$6,000.00 M.N.
CLUB
Nintendo®
CONOCE A:
KICK MASTER
CAPTAIN AMERICA
JOE & MAC
DARIUS TWIN
SUPER SCOPE
CONTRA III
FACE BALL 2000
CURSO NINTENSIVO DE:
SUPER MARIO BROS.
TINY TOON
¿YA VIENE EL CD?
SYSTEM ROM
06
0
37634 13138

para que algo grande suceda



CON LA BONDAD DEL TRIGO, LA FUERZA DEL HIERRO, LA CHISPA DEL FOSFORO, LA FIRMEZA DEL CALCIO Y EL EMPUJE DE LAS VITAMINAS... UN CERELICUADO DE CERELAC, LE DA A SUS HIJOS GRAN PARTE DE LA NUTRICION QUE NECESITAN PARA SER GRANDES Y CUMPLIR SUS SUEÑOS.

SOLO, O CON LA FRUTA QUE MAS PREFIERA, UN CERELICUADO TIENE PARA ELLOS, EL DELICIOSO SABOR DE LA ENERGIA Y PARA USTED, EL GRATO SABOR DE AYUDARLOS A CRECER BIEN CADA DIA.





EDITORIAL

Hasta antes de Club Nintendo no existía un canal de comunicación entre videojugadores, pero ahora que esta revista cumple medio año nos da mucho gusto saber que tenemos muchos lectores jóvenes y algunos que ya son Papás y hasta Abuelos.

Tenemos un gran público a quien queremos servir lo mejor posible, por eso todas sus sugerencias y comentarios han sido tomados en cuenta y muchos de ellos puestos en práctica como aumentar el número de páginas, aumentar el tiraje, incluir póster, etc., pero a veces encontramos cartas que nos sugieren hablar de juegos más nuevos y otras de los juegos clásicos; o cartas que nos piden que hablemos más del Súper NES y otras más del NES.

Estamos trabajando para que en cada revista encuentres información balanceada entre los 3 sistemas, tanto de lo nuevo como de lo clásico.

Ponemos nuestro mejor esfuerzo para hacer cada día una mejor revista... así que da vuelta a la página y empieza a disfrutar este número.



SUMARIO

CLUB NINTENDO
Año 1 No. 6 Mayo 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodriguez

Producción:
Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solís de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Ejecutivo de Ventas Héctor Teyer D.
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

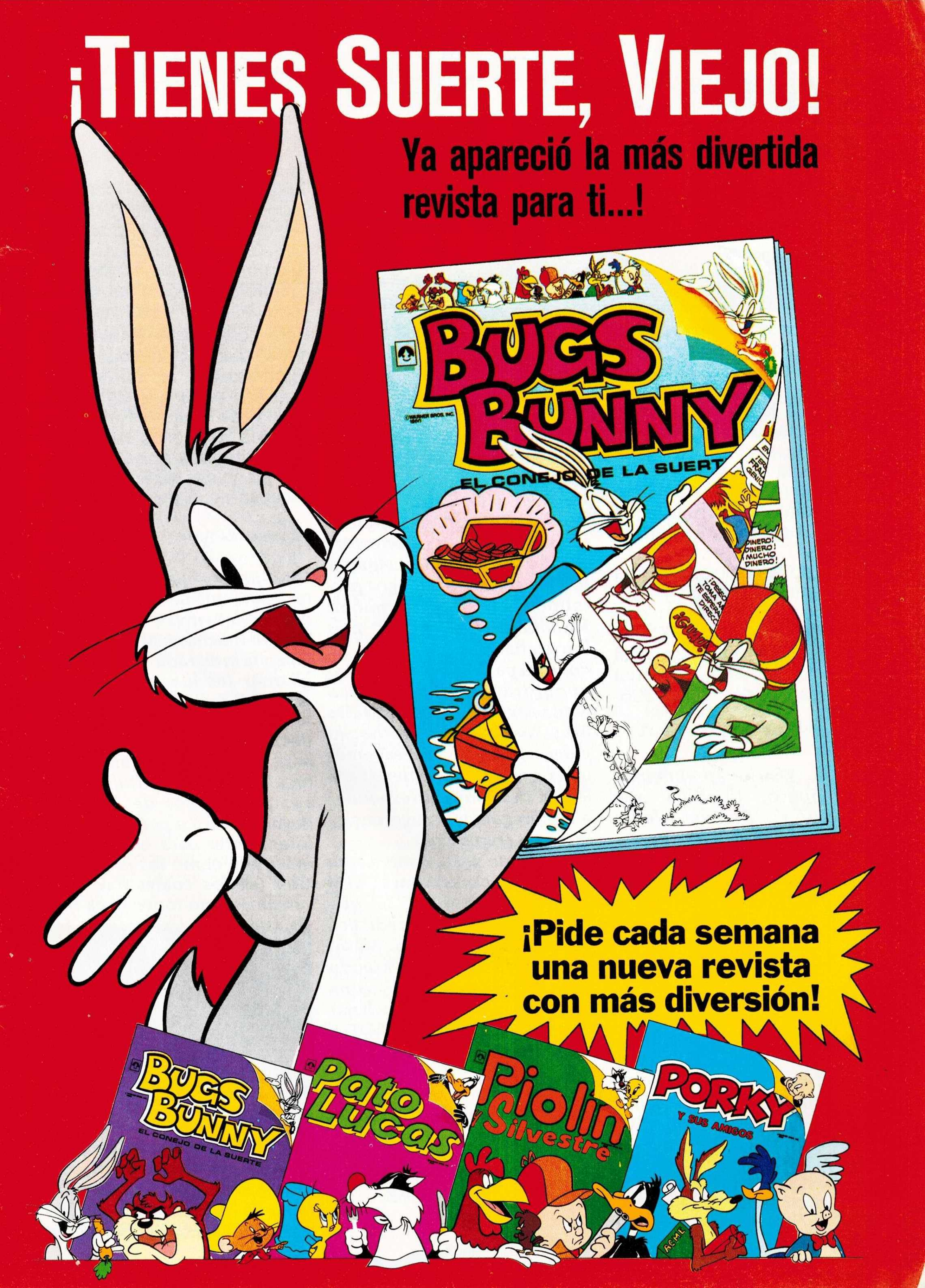
(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.ITOH & Company de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Registros en trámite. Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel. 590-27-07

PRINTED IN MEXICO



¡TIENES SUERTE, VIEJO!
Ya apareció la más divertida revista para ti...!
BUGS BUNNY
EL CONEJO DE LA SUERTE
©WARNER BROS. INC.
¡GULP!
¡Pide cada semana una nueva revista con más diversión!
BUGS BUNNY
EL CONEJO DE LA SUERTE
Pato Lucas
Piolín y Silvestre
PORKY
Y SUS AMIGOS
ACME

TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Con respecto a su sección "Qué hay dentro de..." En el número 3 de su revista, según arqueólogos norteamericanos, en la Isla de Pascua sí hubo árboles pero se extinguieron por la falta de agua. La madera de estos fue usada para hacer poleas para levantar las estatuas y con las hojas de estos árboles se hacían las cuerdas.
El "Pukao" se colocaba antes de levantar la estatua y después se levantaba con cuidado. Esto lo leí del libro "Cómo son y cómo funcionan casi todas las cosas", Editorial Reader's Digest, pág. 328.

Juan Manuel Hernández

Gracias. Diario aprendemos algo nuevo; también nos escribió V. Manuel Pérez Lozano de San Luis Potosí recordándonos que en Legendary Wings también aparecen estas cabezas.



Les quiero dar una sugerencia. ¿Qué les parece si en la Bola de Cristal y en la Bolita de Cristal, donde explican de qué se tratan los juegos, incluyen más dibujos y fotos para darnos cuenta de cómo son los videojuegos.
También quisiera más tranzas de Mario 1; por favor digan las más difíciles, o sea las más ocultas, que casi no se sepa la gente.

ARTURO TORRES

En la Bola y la Bolita de Cristal ponemos información de juegos que aún no están a la venta ni siquiera en Estados Unidos, sin embargo, estamos en contacto con los fabricantes quienes nos mandan algunas fotos o a veces los juegos prototipos aún sin terminar. Trataremos de incluir más fotografías.
Por otra parte, en este número encontrarás un Curso Nintensivo de Súper Mario Bros. Muchos lectores nos lo pidieron aunque bien sabemos que no es un juego nuevo pero lo que deseamos es responder a las preguntas y sugerencias que más se repitan.
Algunos de los secretos que nos pides los encontrarás en el número especial "S.O.S." que saldrá a la venta a mediados del mes de julio, como "Mario disparando chiquito", "Mundo -1"; pero para poder complacerte pusimos a trabajar muy duro a AXY y SPOT y diseñaron un reto de Mario que aunque sabemos que muchos lectores responderán, hasta este momento nadie lo ha publicado. Ve la sección de retos.

Hola, ¿cómo están? Antes que nada saludos a todos los aficionados al Nintendo. Quisiera saber si hay passwords de Súper Nintendo, cuántos cartuchos hay para este sistema y por otra parte qué juego del NES tiene más escenas y cuál del Súper NES.

Carlos Alejandro Rivera

Hay juegos para el Súper Nintendo que tienen passwords como Pilotwings o Castlevania IV, pero muchos también tienen una pila integrada que permite guardar tus juegos y récords como F-Zero, Súper Mario World, Xardion, etc. Es difícil decirte cuántos cartuchos hay para Súper NES porque cada mes salen algunos títulos más, aunque muchos de ellos no llegan a México por no ser tan interesantes para el mercado mexicano como los juegos de Golf (de los cuales hay ya 4 versiones y no todos llegan).

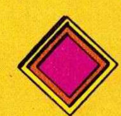


La pila en los cartuchos te evita poner passwords para continuar tus juegos.

Tal vez los juegos con más escenas para NES sean Súper Mario 3 y Battletoads, y para el Súper



NES sin duda es el esperadísimo juego de Zelda III "A Link to the past".



Cuando vi la revista por televisión pensé que era una revista que trataba de imitar a las americanas, sin trucos, ni secretos, pero la compré y en verdad estoy sorprendido y me arrepentí de no haberla comprado antes. Quisiera pedirle a todos los aficionados a Nintendo que sigan escribiendo, ya que me gusta leer las cartas, secretos y preguntas que se publican.

Oscar Eugenio Romero
José Roberto Galvan

Aunque en México hay jugadores tan buenos o mejores que en cualquier parte del mundo, hasta antes de Club Nintendo no existía una publicación de este tipo, mientras que en Estados Unidos desde hace años existen. Por eso hemos tenido que incluir mucha información de juegos clásicos aunque también tenemos las noticias más frescas del mundo de Nintendo.



Quiero preguntarles por qué en Súper Mario Bros. 3, al terminar el cartucho dice: "Gracias, Mario, pero nuestra princesa está en otro castillo..." ¿Cuál es ese otro castillo y dónde está?

Jossue Fernando Mendoza

Después de decir eso dice "Just Kidding..." cuya traducción es "Sólo bromeaba". Es un cotorreo basado en Mario Bros. 1 que en los primeros 7 castillos te reciben así. Pero en Súper Mario Bros 3 la princesa del nivel 8 es tan auténtica como "chistosa".

LOS RECORDS

DOUBLE DRAGON II
Carlos G. Mayorga Salazar.........terminado
Guillermo A. de la Rosa Ramírez.........terminado
Leonel Guerrero Cisneros.........terminado
Vic.........terminado

SUPER C
Marco Antonio Salinas Martínez.........terminado
Vic.........terminado

DOUBLE DRAGON I
Marco Antonio Salinas Martínez.........terminado

DR. MARIO
José Luis Monter Sanabria.........Nivel 20 Hi.

SUPER MARIO BROS.
Ernesto Mendoza Cruz.........terminado

T.M.N.T. II
Javier Santamaría C.........terminado
Vic.........terminado

SUPER MARIO BROS. 3
Héctor Salvador Gutiérrez Ramírez.........terminado

MEGA MAN 3
Alejandro Enoc Maza Pérez.........terminado

PUNCH OUT
Arved Alcántara Betancourt.........Mr. Dream Noqueado.

TINY TOON /SUPER MARIO BROS. 2 / RESCUE RANGERS
Leonel Guerrero Cisneros.........terminado

FINAL FIGHT
Felipe Román Alvarez.........terminado

POWER BLADE / ROBOCOP / SUPER SPIKE V. BALL / SNOW BROS./ BATMAN
Vic.........terminados

T.M.N.T. III
Jorge Fernando Rocha Balderas.........terminado
Enrique Calderón Noyola.........terminado
Edgardo Trejo Hernández.........terminado
Oswaldo Valencia Méndez.........terminado

SUPER GHOULS'N GHOSTS
Leonardo Jiménez.........terminado

SUPER MARIO WORLD
Gerardo y Leandro Gavito Gleason.........terminado
Rosalinda y Roxanna Castillo Vargas.........terminado
Fernando Avila Aguilar.........terminado
Mauricio Lerma Noriega.........terminado

THE LEGEND OF ZELDA
Jesús Ricardo Cantú Sepúlveda ....terminado

TALE SPIN
Arturo Contreras Corral.........terminado

MEGA MAN 4
Christian Trejo González.........terminado

LOLO
Francisco J. Fuente Farfán.........terminado

LITTLE NEMO
Francisco J. Fuente Farfán.........terminado
Vic.........terminado

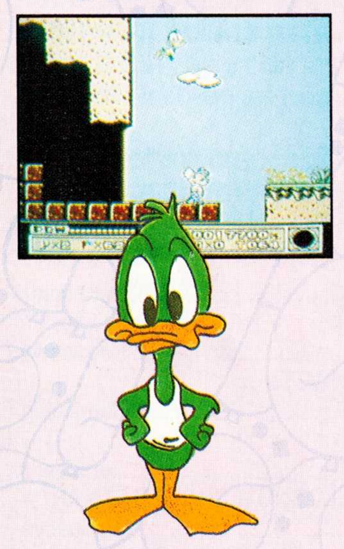


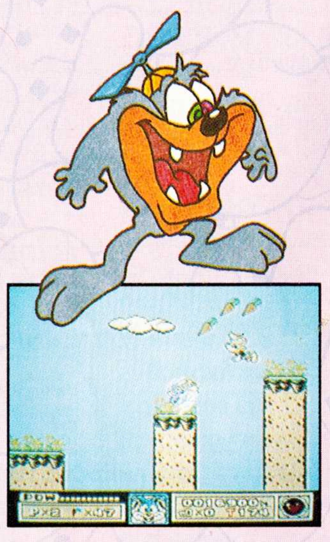
CURSO

Nintensivo

Tú seguramente fuiste uno de los muchos lectores que nos pidieron el Curso Nintensivo de TINY TOON. Pues bien, aquí lo tienes con mapas, estrategias y tips para que paso a paso vayas avanzando en este juego que combina la habilidad y la diversión.¡A jugar y a disfrutarlo!

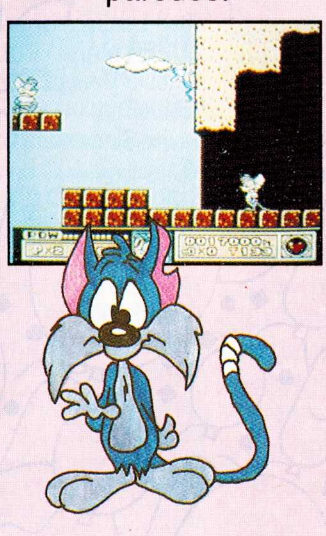
PLUCKY DUCK
Puede volar y es el mejor para nadar.

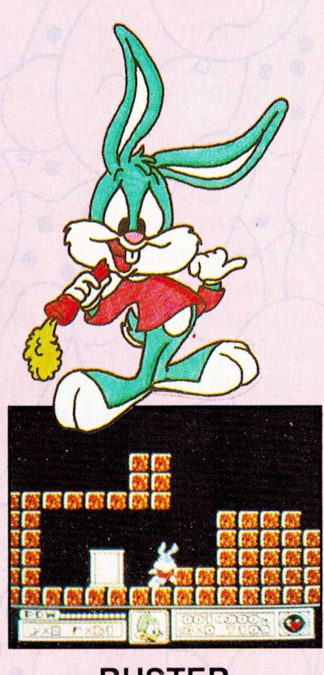




DIZZY DEVIL
Es el único que puede usar un poder para destruir o esquivar.

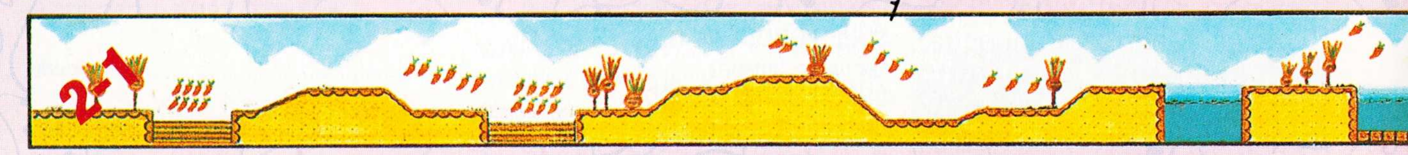
FURRBALL
Tiene la habilidad de trepar por las paredes.



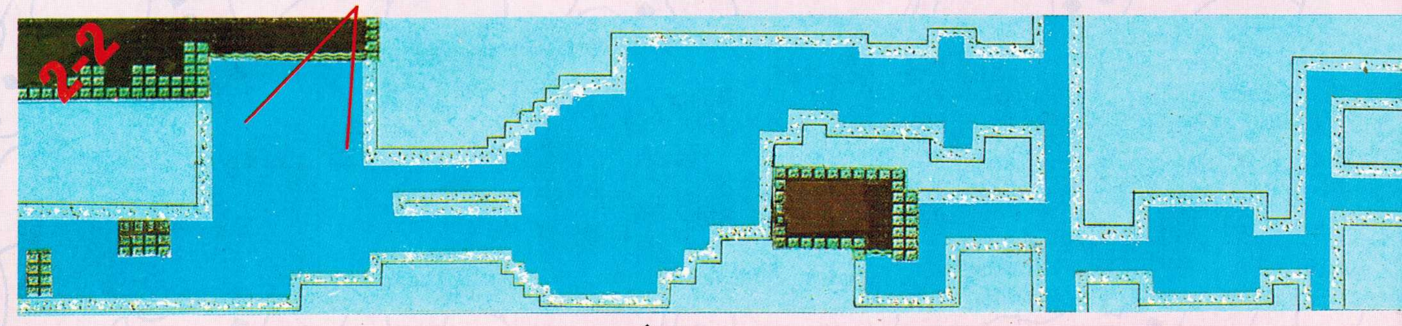


BUSTER
Es el que salta más alto.

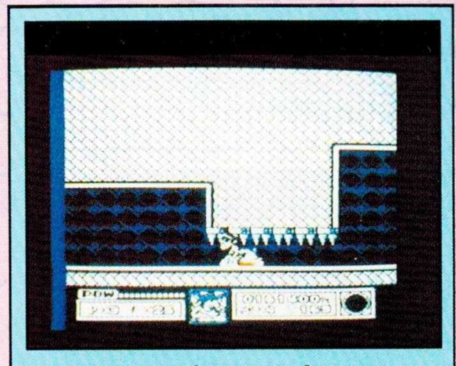
Con Plucky recuerda tomar el número de zanahorias adecuadas.



Sube poco a poco o te tocarán los peces.



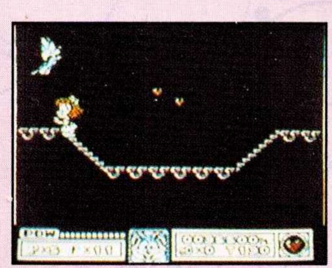




Para esquivar a las ratas, piratas o policías, puedes deslizarte agachado.

Acércate poco a poco y cuando se muevan los picos espera a que pasen.

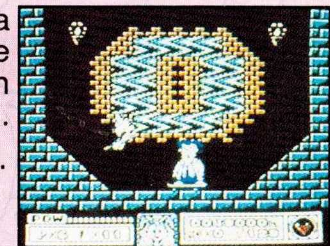
Aquí da un gran salto para no tocar el área indicada.



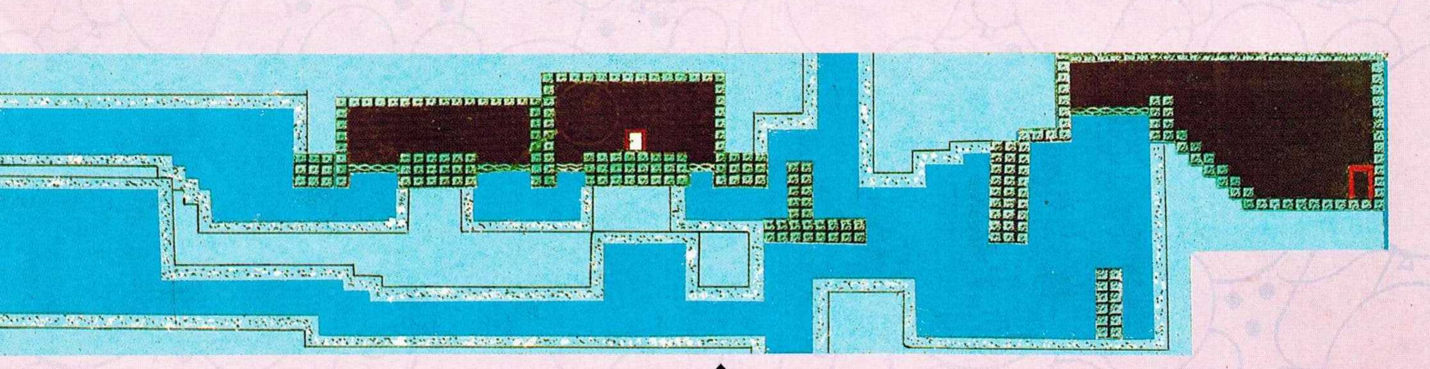
Espera a que Elvira corra hacia ti y sáltala; repite la jugada hasta que aparezca la puerta y puedas salir.

Cólocate donde indica la foto y cuando se aproxime el jefe da un pequeño salto sobre él.

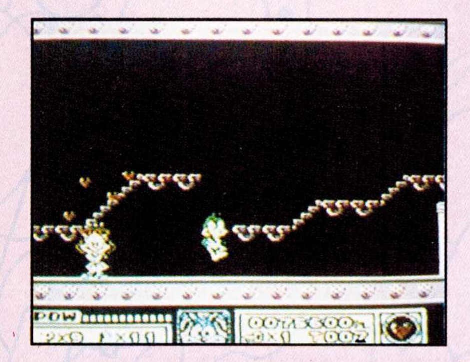
Repite la jugada.



No puedes eliminar estos enemigos, mejor esquívalos.



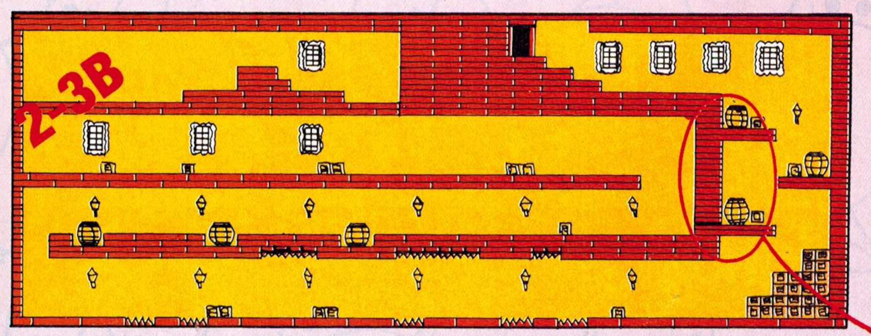
No te muevas, espera a que aparezca la puerta y cuando empiecen a salirle una serie de corazones a Elvira, bájate y corre hacia la puerta (presionando B).







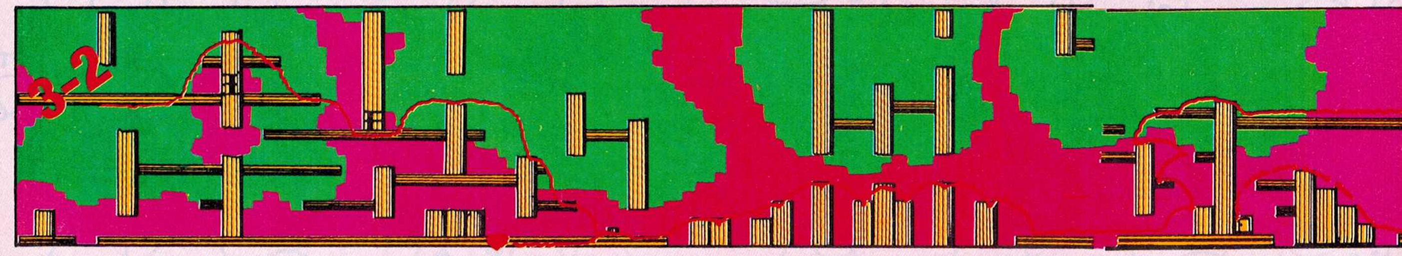
Súbete inmediatamente y salta la pared derecha; ahí hay un hueco donde el jefe no te alcanzará. Ahora deja presionado **A**, espera el momento preciso en que el jefe salte tratando de alcanzarte y cuando caiga presionas ← y le caes encima, presionando → para regresarte al hueco sin que el barril te toque (no olvides dejar presionado **A**). Repite esto 3 veces.



Da saltos medios y cuídate de los picos que caen del techo.

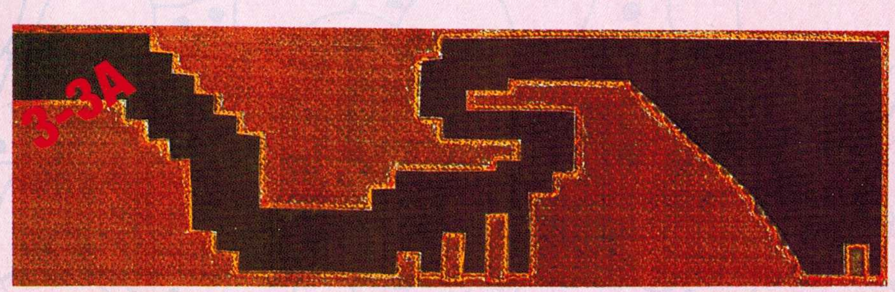


No te subas a estos barriles o una explosión te dañará.



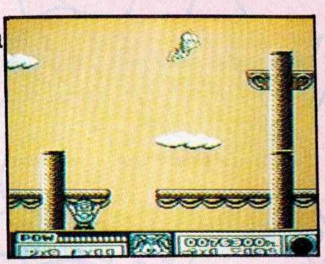
Tú puedes saber de qué lado va a caer el jefe; si la parte superior de la pantalla se mueve hacia la izquierda el jefe caerá del lado derecho y viceversa. Colócate del lado donde va a caer el jefe pegado al hoyo del centro y cuando el jefe se aproxime da un salto pequeño y cáele encima.

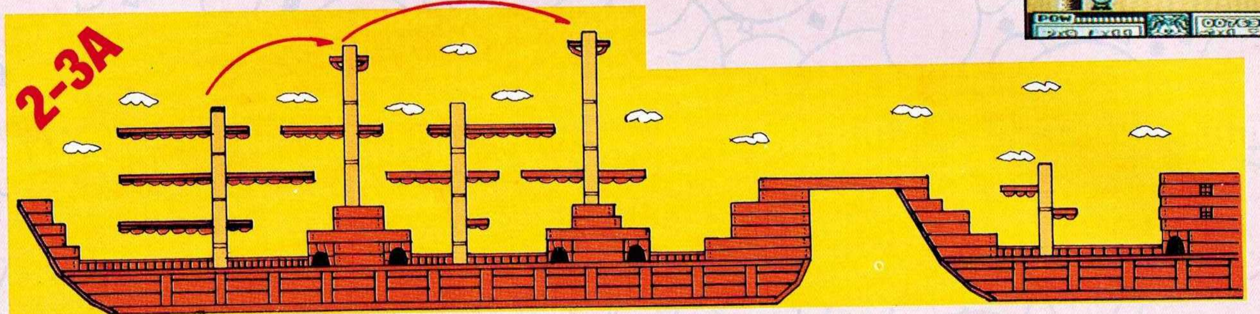
Avanza poco a poco, si no un murciélago te sorprenderá.





Desde aquí salta con Plucky y cuando estés en lo más alto aletea hasta llegar al mástil; de ahí salta y vuela hasta el otro lado.

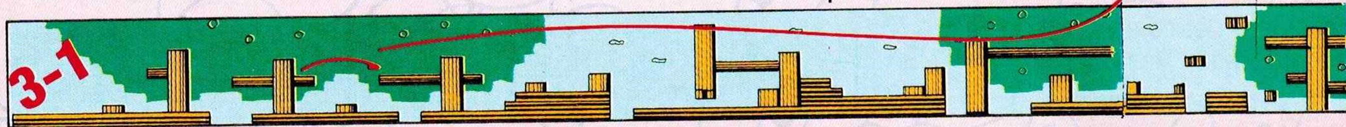


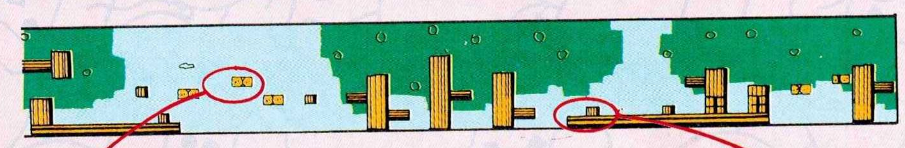


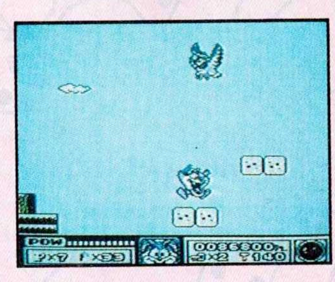
El recomendado para esta escena es Dizzy.

A los erizos cáeles encima cuando estén quietos.

Da un salto largo.



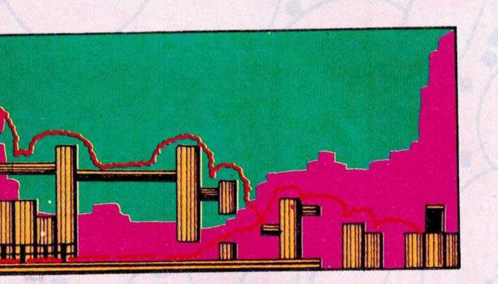


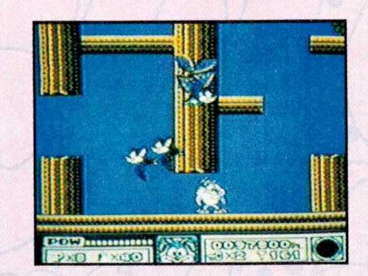


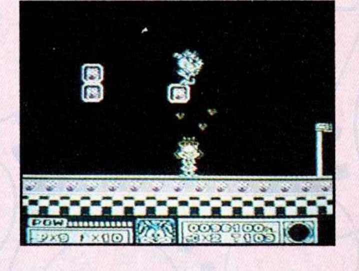
Al saltar en la segunda plataforma espera a que caiga un poco para saltar a la siguiente, así la lechuza no te tocará.

Cuando brille la cara es que te lanzará murciélagos; si te colocas arriba de la cara estarás a salvo.

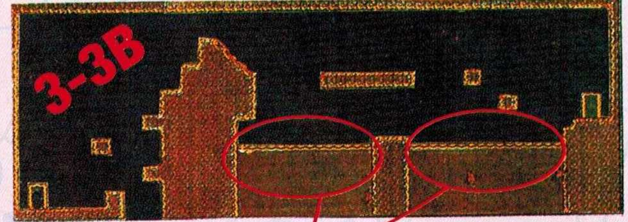
Al llegar aquí con Dizzy presiona B y avanza.



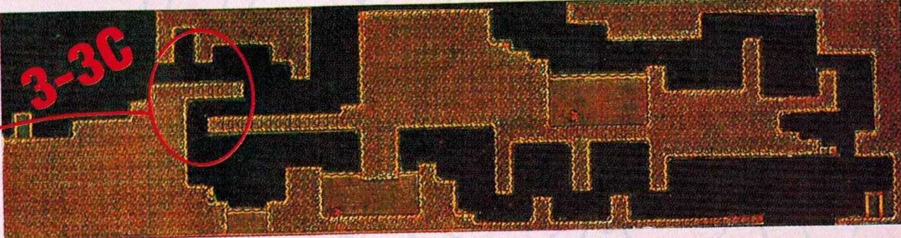




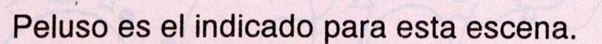
Avanza saltando de bloque en bloque y cuando veas la puerta usa el poder de Dizzy y métete. (3-2)



Nada por arriba para que no te toquen los peces.

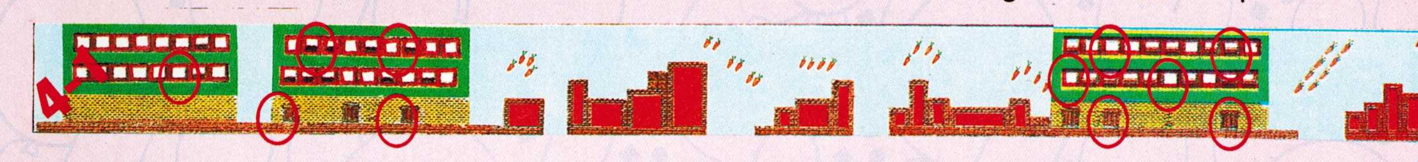


Usa el poder de Dizzy para pasar fácilmente.

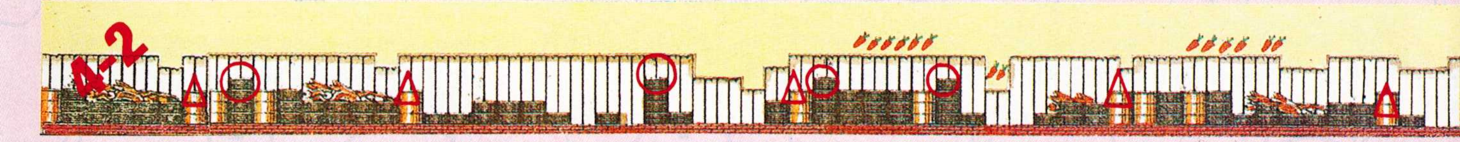


Peluso es el indicado para esta escena.

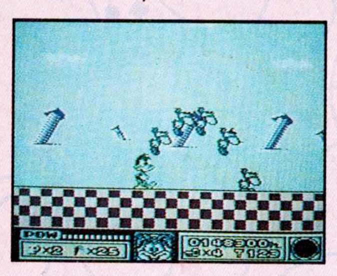
O = Enemigos △= Explosión



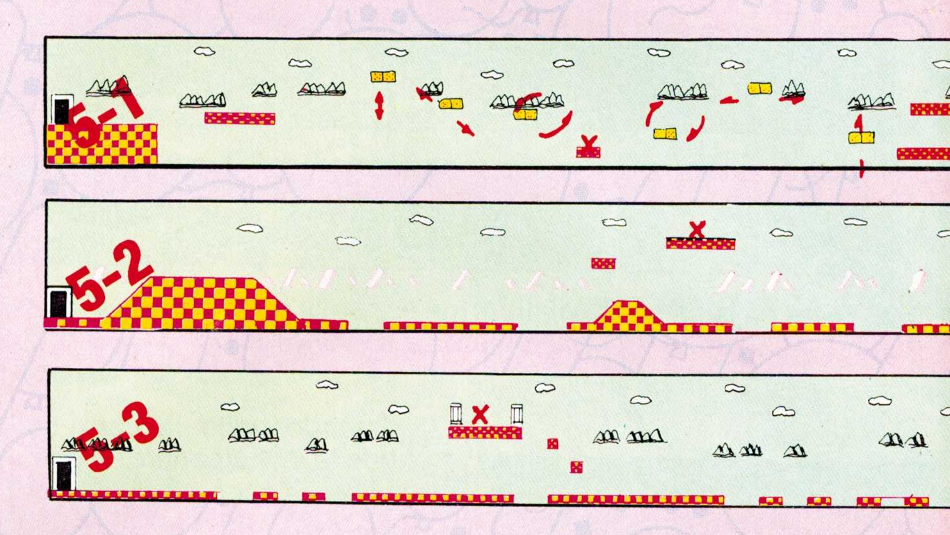
En la escena 4-2 espera a que los enemigos te lancen un bote y después avanzas.



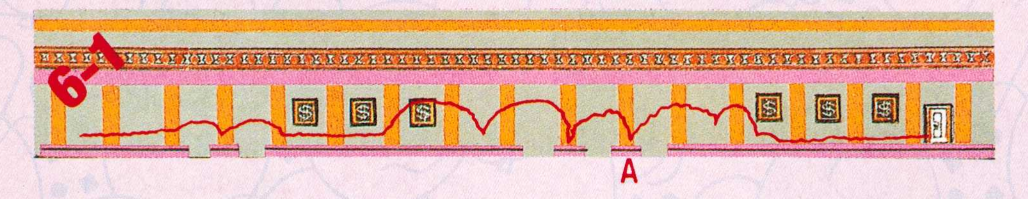
Aquí tienes que tomar todos los Gogo para pasar a la última escena (pero antes de tomar el último apodérate del corazón que está más adelante). Hazlo con Plucky.

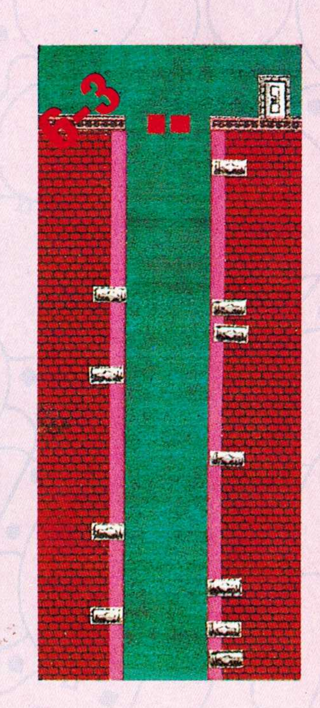


X = Gogo

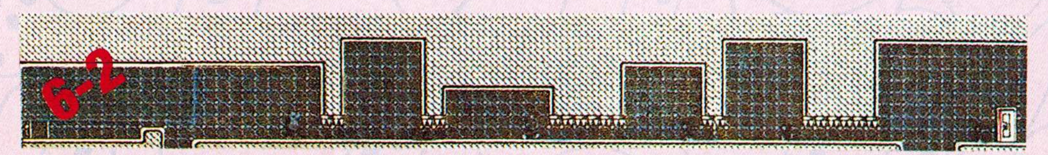


En esta escena puedes utilizar cualquier personaje.
Al comenzar avanza presionando B y antes de llegar al candelabro presiona ↓ para pasarlo agachado. Después salta los dos policías al llegar aquí (A) sin detenerte.

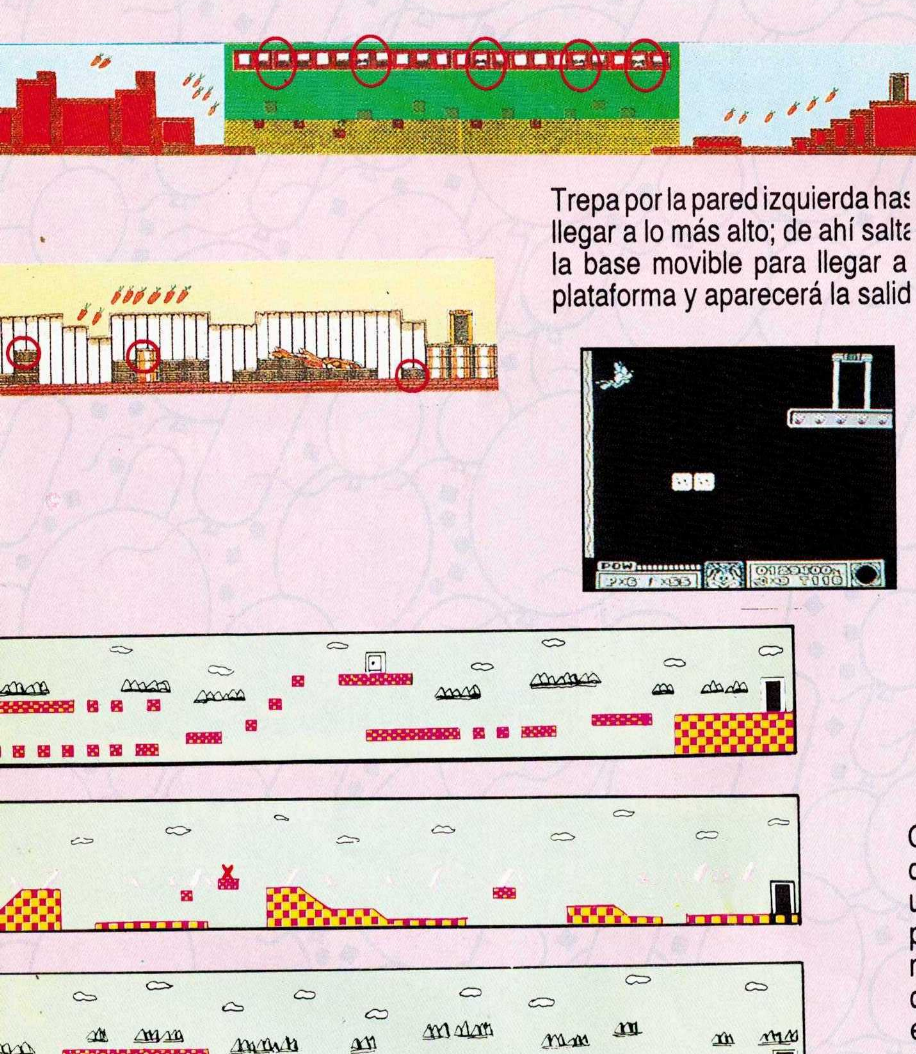




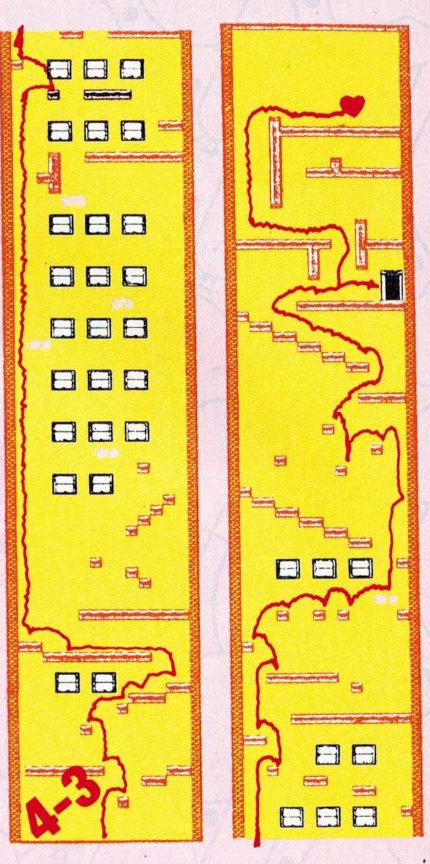
Con Dizzy usa su poder y pasa los picos; en cuanto los hayas pasado espera a recargar tu poder y sigue avanzando.



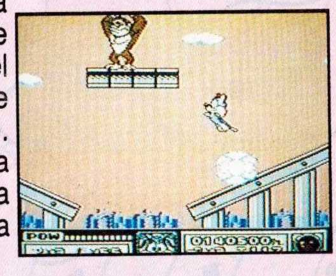
Con los demás avanza presionando B y al llegar a los picos deslízate agachado.



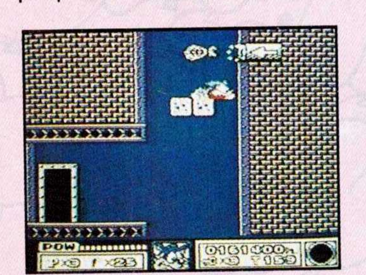
Trepa por la pared izquierda has
llegar a lo más alto; de ahí salta
la base movible para llegar a
plataforma y aparecerá la salid

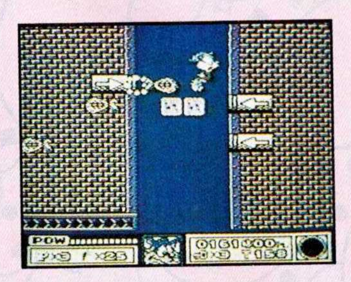


Colócate como indica la foto 1 y espera a que caiga el segundo monito; calcula dar un gran salto y cáele encima, pero deja presionado A para que rebotes y te regreses a donde estabas (el gorila no te hará daño). Repite la jugada hasta que el gorila se caiga.



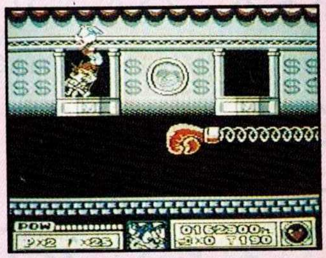
Al llegar a la escena 6-3 ubícate sobre la plataforma (como indica la foto) y agáchate. Cuando te disparen del lado izquierdo da un pequeño salto oprimiendo el botón A. (foto)



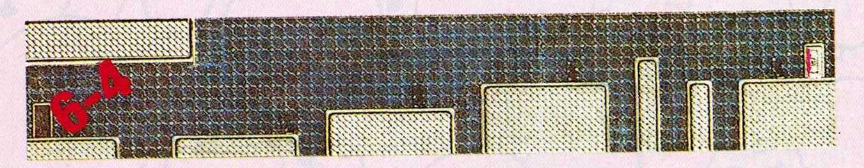


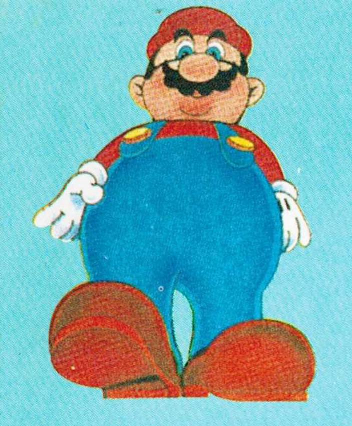
Brinca sobre las monedas y deja presionado A para rebotar alto y caerle encima a "Max" cuando se asome, pero cuidado con los guantes que te atacan por los lados (si llegas con Dizzy utiliza el poder cuando esté acorralado). Si lo haces con Plucky puedes calcular tu caída aleteando.





Cuando brinques los primeros 3 hoyos inmediatamente salta de nuevo para esquivar algunos enemigos.





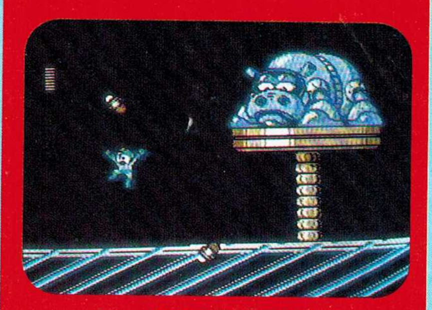
LOS GRANDES de Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

FAVORITOS



1.-T.M.N.T. III



2.- MEGA MAN 4



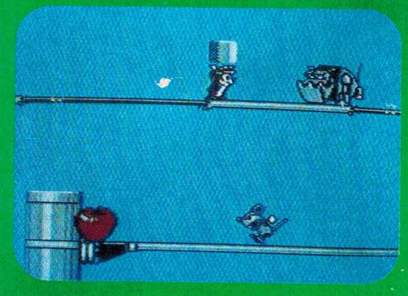
3.- BART VS. THE WORLD

4.-TINY TOONS
5.-SUPER MARIO 3
6.-G.I. JOE II
7.-BATTLETOADS
8.-CONTRA FORCE
9.-FLINTSTONES
10.-BASES LOADED 3

CLASICOS



1.- DR. MARIO



2.- RESCUE RANGER



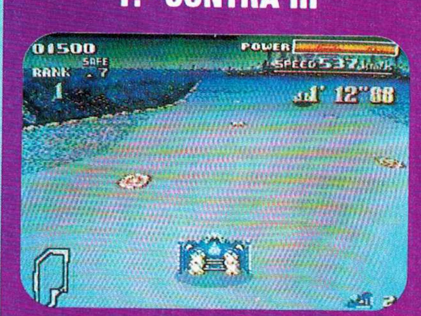
3.- SUPER MARIO 2

4.-TETRIS
5.-CASTLEVANIA III
6.-PUNCH OUT
7.-RAD RACER
8.-GOAL!
9.-SUPER C
10.-DUCK TALES

SUPER NES



1.- CONTRA III



2.-F-ZERO



3.- SUPER SMASH TV

4.-JOE & MAC
5.-SUPER CASTLEVANIA IV
6.-ZELDA III
7.-SUPER WRESTLEMANIA
8.-PILOTWINGS
9.-FINAL FIGHT
10.-EARTH DEFENSE FORCE

el control de los PROFESIONALES

Por: AXY y SPOT

Aquí estamos otra vez.
En esta ocasión tenemos un tema que se nos hace muy interesante:
El trabajo en equipo.
El ser humano es egoísta por naturaleza y más aún en la edad infantil: "yo quiero ser primero, luego yo y hasta el último yo". Eso está bien si lo manejamos con medida porque nos ayuda mucho a superarnos individualmente, pero en ocasiones hay otro factor igual de importante: trabajar en equipo.



Cuando los dos jugadores se coordinan en Double Dragon III, logran golpes muy poderosos.

Muchas veces hemos visto como 2 jugadores, trabajando en equipo para resolver un juego, más parece que son contrincantes que compañeros (la verdad a nosotros nos pasaba y aún ahora de vez en cuando). No comprendemos que si nos ayudamos uno al otro será más fácil vencer cualquier reto.
Contra, y los demás de la serie, son cartuchos que nos permiten ejemplificar muy claramente este punto.



En Joe & Mac si los 2 jugadores no se dividen las armas y energía, estarán perdidos.

Cuando van 2 compañeros avanzando uno trae un arma media, el otro no trae ninguna y aparece un arma poderosa que se puede tomar, lo más lógico es que la tome quien está desarmado, para poder ayudar al otro jugador.
Cuando juegas en equipo debes tener en cuenta lo siguiente:

1) Hagan un plan de juego
Determinen cómo van a jugar. Quién va a atacar y quién va a defender. En un área determinada quién se encargará de cada enemigo. Por ejemplo, en un partido de futbol uno tiene que ser defensa y otro delantero. La obligación del defensa es defender tu portería, el meter goles le corresponde al delantero.

2) Establezcan al lider
Determinen cuál de los 2 jugadores será el que dé las órdenes como "espera, regresa, avanza, etc." ya que en muchos títulos si no juegan con esta coordinación, el que uno avance rápido o espere demasiado puede hacer que el otro pierda una vida.

3) Escucha a tu compañero
Aún cuando tú seas el líder escucha las "órdenes" de tu compañero. El puede necesitar ayuda.

4)Repártanse los premios
Distribúyanse las armas, puntos, energía, y vidas. No importa que tu compañero haya tomado más veces las armas o la energía. Si en el momento que aparecen los premios él los necesita más que tú, dáselos.

5) No se enojen
Si tu compañero pierde o te hace perder no te enojes, al contrario, apóyalo. Nunca le hagas lo mismo sólo por "vengarte" y "para que vea lo que se siente". Recuerda que todos tenemos errores.
Cuando se trabaja en equipo tu compañero es parte de ti y tú parte de él, por eso debes cuidarlo y apoyarlo como a ti mismo.
Después de jugar Nintendo lleva este aprendizaje a tu vida diaria.

Al llegar con el penúltimo enemigo con 2 jugadores, eliminen las cabezas de los lados, colóquense donde indica la foto disparando uno hacia arriba y el otro hacia la derecha; de esta manera los 2 harán puntos y podrán hacer hasta un máximo de 30 vidas.



AXY y SPOT Tabajando en equipo. Contra III

CURSO

Nintensivo

Seguramente todos los aficionados a Nintendo hemos jugado el gran clásico Súper Mario Bros. y hemos recibido muchas preguntas sobre él; aquí te presentamos el Curso Nintensivo para acabarlo de la forma más rápida.



Cólocate en este lugar y salta para sacar la vida; nuevamente salta pero presiona hacia → cuando vas subiendo y hacia ← cuando vas bajando. Ahora te puedes meter al tubo de atrás.

Para que salgan las explosiones que te dan puntos, tienes que terminar cuando el último dígito del tiempo es 1, 3 ó 6. Ubícate como indica la foto y cuando el último dígito del tiempo esté en cero, corre y da un gran salto para obtener 6 explosiones de 500 puntos.

Párate en la orilla derecha. Salta para sacar la vida e inmediatamente brinca hacia adelante para romper el siguiente bloque y tomar la vida que cae.

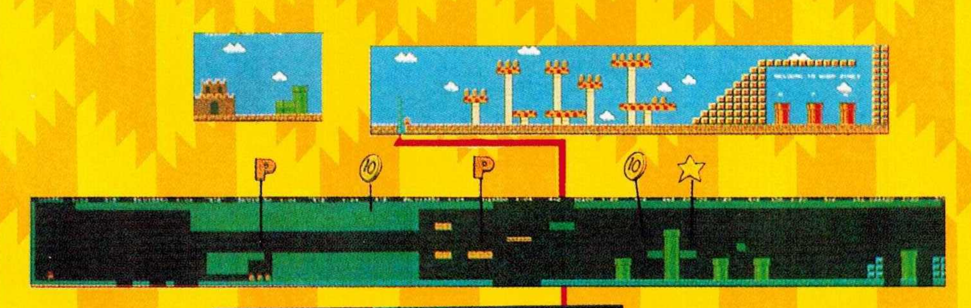
Sube por aquí y pásate por arriba para llegar al Warp Zone. Métete en el tubo 4.



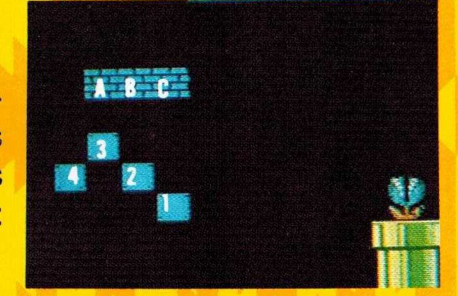


Si llegas como Súper Mario podrás sacar una flor: Corre desde la orilla izquierda y antes de caer, agáchate y cuando pases por debajo del bloque, salta.

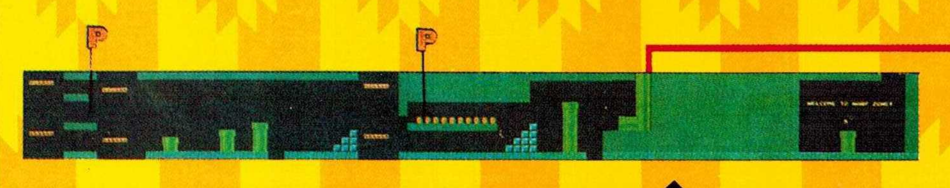




Los bloques 1,2,3,4 son invisibles hasta que saltas debajo de ellos. Si llegas como Mario la secuencia es: 1,2,4,3



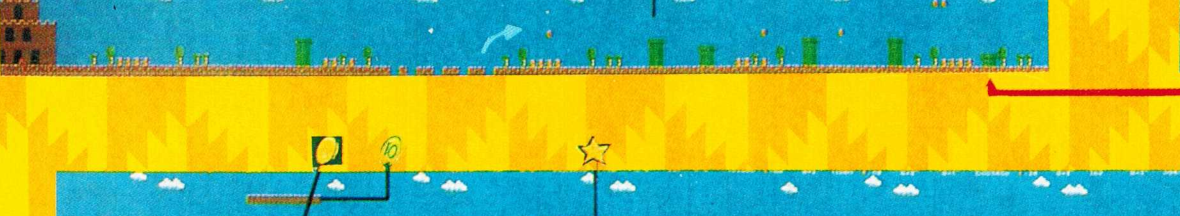
Si llegas como Súper Mario la secuencia es: 1,C,B,2,A. Sube por la planta, avanza y métete al tubo número 8







Pásate corriendo (presionando B) y salta en donde indica la flecha.

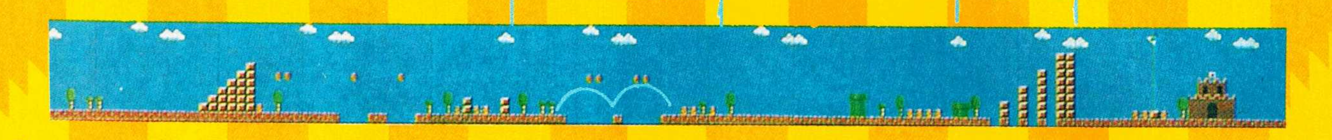


Elimina a los 2 Koopas y pásate corriendo (presionando B).

Saca y toma la estrella; avanza corriendo.

Aquí da dos saltos largos y continuos sin presionar B.

Salta con cuidado y sin presionar B.

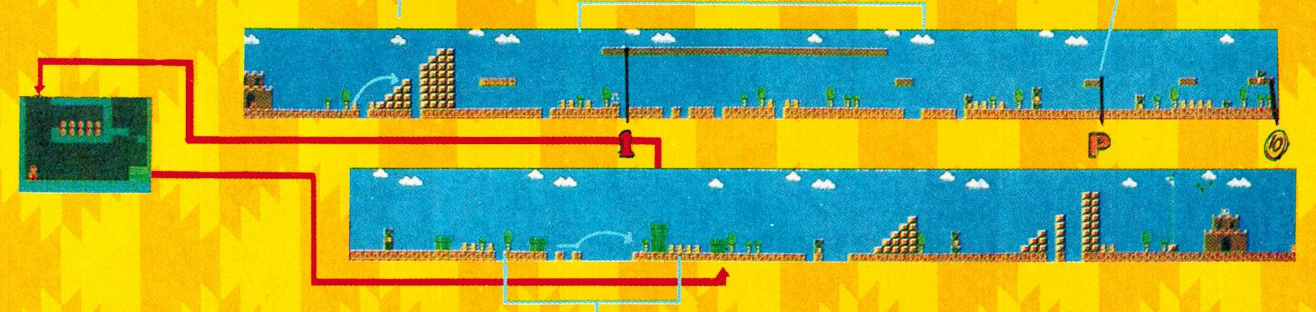


MUNDO 8-2

Al comenzar corre con B, salta al Koopa y colócate donde indica la flecha. Espera a que el siguiente Koopa pase por arriba y que Lakitu te suelte un Spiny enfrente de ti; entonces salta y avanza.

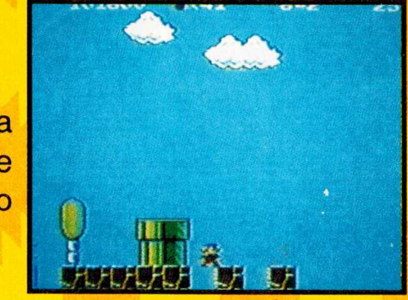
Saca la vida y avanza poco a poco (cuidado con los Koopas).

Si quieres sacar el poder del bloque, primero saca de la pantalla a los cañones de atrás.



Recuerda que si estás pegado a los cañones, estos no te dispararán.

Colócate como indica la foto, presiona B y corre hacia la derecha; al pasarte al siguiente bloque presiona A y déjalo así hasta llegar al otro lado.

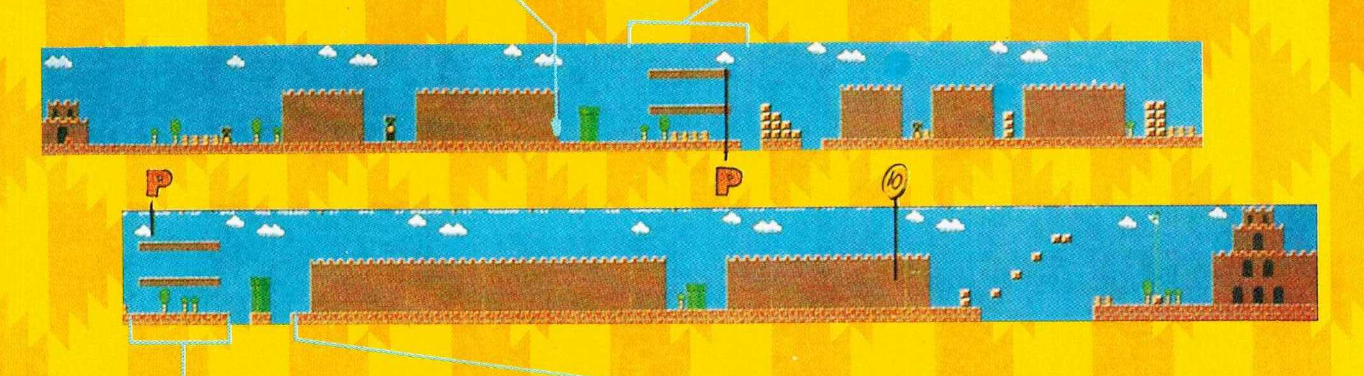




La escena 8-3 es indispensable que la termines con Fiery Mario, de lo contrario te será mucho más difícil terminar el 8-4.

Al llegar aquí, si te sigue una bala, espera a que se pase.

Elimina los dos Hammer Bros. (si te les pegas, los martillos no te tocarán).

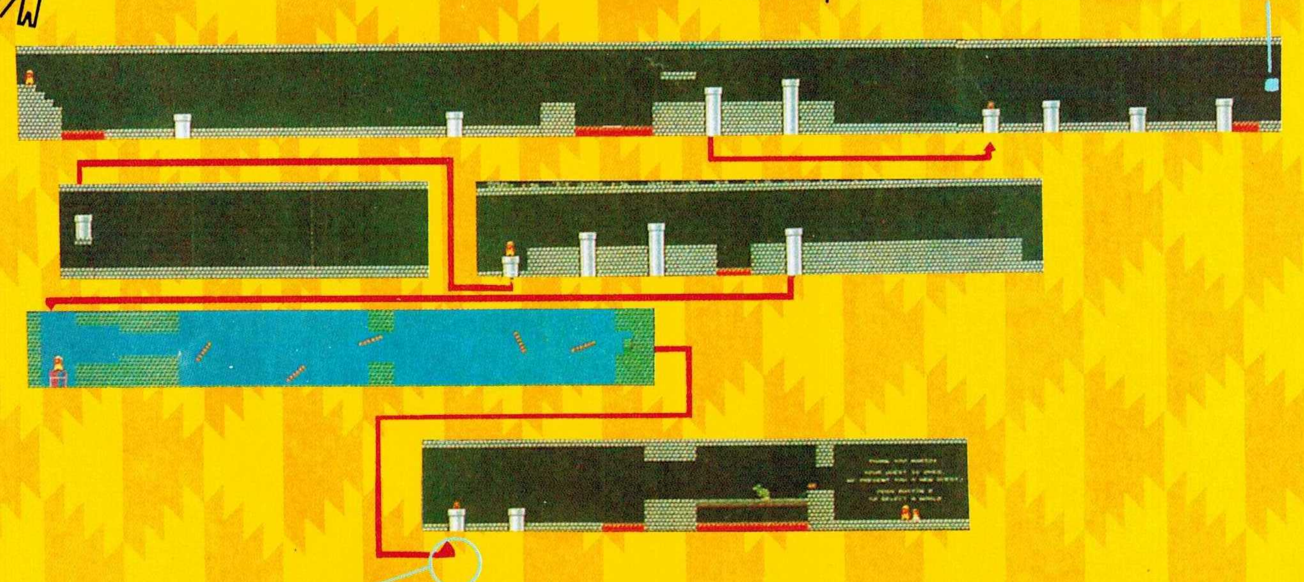


Elimina a los Koopas pero no saltes en falso para no destruir todos los bloques.

De aquí en adelante avanza poco a poco y disparando.

MUNDO 8-4

Elimina a los Koopas y saca el bloque invisible para meterte en el tubo de arriba.



Al llegar aquí como:

Fiery Mario-Elimina al Koopa lanza martillos y salta, pero cuidado con el fuego. Avanza poco a poco y cuando aparezca Bowser pégate del lado izquierdo y dispárale. Si te llega a tocar el fuego que te lanza corre hacia la derecha y toca el hacha.

Mario-Espera el momento en que puedas pasarte por debajo del Koopa para saltar sin que te toque el fuego. Avanza corriendo y pégate un poco a Koopa; luego, en el momento que salte, pásate por debajo rápidamente y toca el hacha.

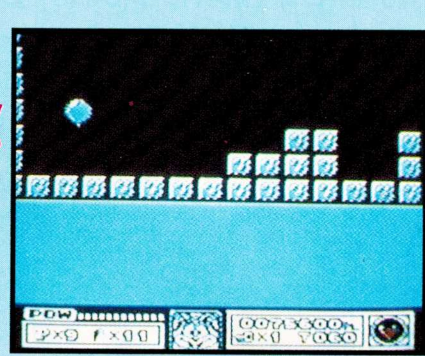
Al terminarlo , si presionas Start, empezará un nuevo reto más difícil. Pero si lo lograste una vez, podrás hacerlo 2 veces.



Los retos de Mario



013 Tiny Toon
¿Dónde está el personaje y cómo llegó ahí?



014 Súper Mario Bros. 1
¿Cómo logras que Mario suba hasta aquí?

RESPUESTAS

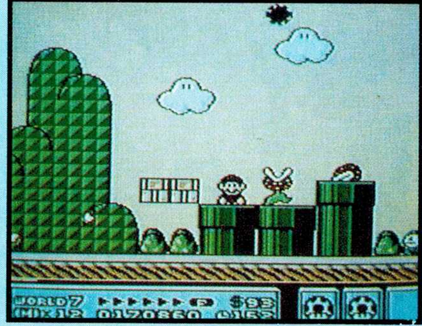
009 Súper Mario Bros. 3

¿Cómo logro esta fotografía? Si te fijas bien,Mario está detrás del bloque y de los puntos y hasta parece que tiene pecas.

En el mundo 7 colócate donde indica la foto 1 y agáchate; al caer del otro lado corre hacia el frente y métete en el tubo como en la segunda foto.

Contestaron correctamente:
Ramón Rivera V./ Tomás González F./ Fidel O. Correa G./ Hugo A. Ortiz P./ Luis C. Alvarez A./ Carlos Lara D./ Mauricio Viñas O./ Noe Durán Hernández/ Edgar Juárez V./ Benjamín Gutiérrez P./ Marco A. Chiñas E./ AXS Guzmán/ José Juan Leyva/ Jesús Santiago Acosta.

1



2



010 Zelda II **¿Cómo puedes trabar a Link en el mar?**

Para lograrlo entra al pueblo de Darunia, luego súbete a la casa más grande con Jump y ahí salta tratando de salirte de la pantalla; en el momento que lo hagas usa la magia de Fairy y llegarás a otro pueblo. Después salte del pueblo hacia la derecha y Link se trabará en el mar.

Contestaron correctamente: David Trejo R./ Aldo A. Pérez M./ Juan G. Bethancourt P./ Luis C. Alvarez A./ Mauricio Viñas O./ J. Antonio Arredondo/ Carlos Rivapalacio L.

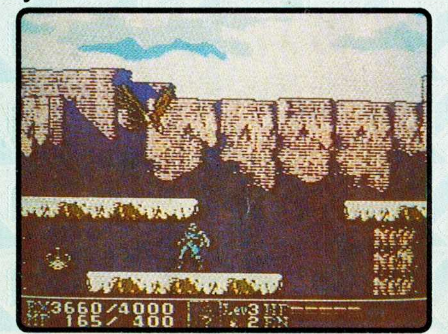


COMPARADAS CON BATTLETOADS, LAS TORTUGAS PARECEN FANGO EN EL ESTANQUE



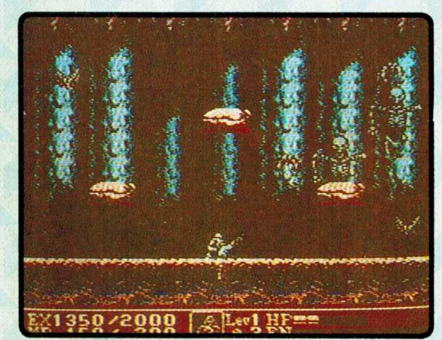
analizando a: KickMaster

Cuando todo era paz y tranquilidad en el reino de Lowrel, una gran cantidad de monstruos enviados por la hechicera Belzed, lo invadieron y destruyeron.



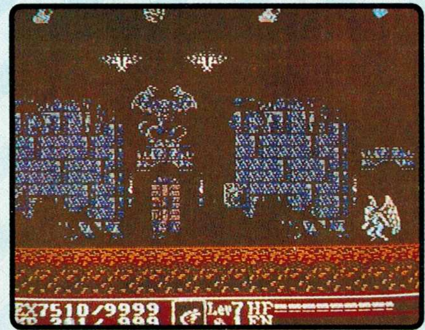
En el camino podrás encontrar magias que te ayudarán en tu misión.

También eliminaron al rey, la reina y a todos los caballeros que defendían el castillo, además de secuestrar a la princesa Silphee, única heredera al trono.



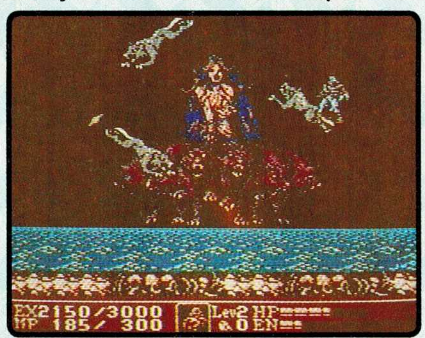
Ten cuidado, ya que cuando pases por el agua tus movimientos serán más lentos.

Sin embargo, el valiente Macren y su hermano menor Thonolan sobrevivieron, pero al emprender el viaje para rescatar a la princesa resultaron emboscados y Macren fue eliminado.



Para alcanzar ciertos implementos deberás usar la magia de Arpías.

Ahora Thonolan tendrá que luchar solo, pero él cuenta con su habilidad en artes marciales y destreza con los pies.



Para vencer a este jefe debes vencer primero a 3 lobos grises que lo protegen.

En Kick Master, como en muchos juegos de Nintendo, existe una gran variedad de enemigos, aunque aquí veremos algo realmente diferente: Los pies de Thonolan son el arma clave para triunfar a través de 8 largos y difíciles niveles.
Este personaje obtendrá experiencia y aprenderá 10 tipos de patadas, según vaya avanzando y eliminando enemigos.



Aprenderás diferentes tipos de patadas cada que aumentes de nivel.

Después de vencer a los jefes mayores de cada nivel obtendrás magias de gran utilidad. Afortunadamente este juego tiene la opción de password. El destino de la princesa está en tus manos... o más bien... en tus pies.



Para vencer al último enemigo no uses magia en los 4 caballeros que se transforman en varios enemigos antes de enfrentarte a ella; en cuanto la hechicera Belzed te ataque y toque el piso, utiliza la última magia (la que te da la gran araña) y quedará inmovilizada; acércate y patéala hasta la orilla, entonces, cada que oigas que se va a acabar la magia, vuelve a usarla para mantenerla donde está. *AXY*

❖ Más Clásicos ❖

A TU ALCANCE

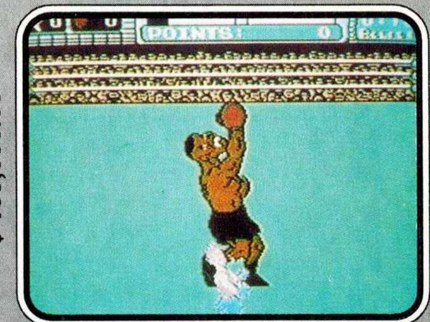
Para entrar a tu colección, C. ITOH ha puesto más clásicos a tu alcance a un excelente precio. Apresúrate porque ésta es la última oportunidad de adquirirlos y se están agotando rápidamente, así es que ¡búscalos!

Todos ellos, si tienen el rombo C.ITOH, tienen nuestra garantía incondicional.

RAD RACER
$ 159,000.00



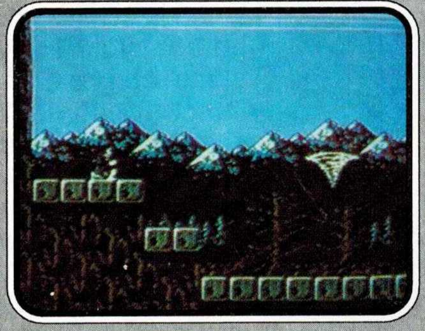
PUNCH OUT
$ 159,000.00



ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM
$ 159,000.00



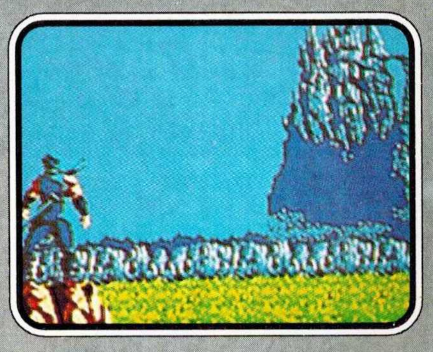
CASTLEVANIA II
$ 149,000.00



ROBOCOP
$ 149,000.00



NINJA GAIDEN
$ 149,000.00



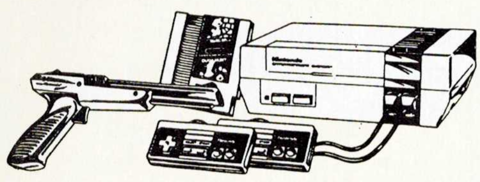
TECMO WORLD WRESTLING
$ 159,000.00



MANIAC MANSION
$ 149,000.00



Diccionario



ACTION SET



FIRMA DE AXY





CONTROL PAD SNES

ACTION SET (*acshion set*) Es el equipo de Nintendo que incluye Control Deck, 2 Control Pads, Zapper y el cartucho de Mario Bros 1 y Duck Hunt, además de todos los cables necesarios para conectarlo a tu televisor. Pero ¡cuidado! hay uno que no tiene ni el sello Nintendo ni el sello C.ITOH.

AXY (*acsi*) Extraño y misterioso personaje salido de quién sabe dónde; especialista en videojuegos de Nintendo, Súper Nintendo y Game Boy. Su videojuego favorito: Street Fighter II.

BOOKLET (*buc let*) Instructivo. Pequeño libro que viene con el Game Pak para indicarte cómo se juega el cartucho. En las cajas que incluyen el sello C. ITOH viene, además del instructivo original, otro traducido al español para que lo entiendas totalmente.

BONUS STAGE (*bonus steich*) . Escenario de bono. Es la escena de premios, casi siempre escondida o después de un nivel difícil donde de una manera mucho más sencilla podrás hacer puntos o recolectar premios y poderes.

BOSS (*boss*) Jefe. En un videojuego se le llama así al enemigo final de cada nivel.

BIT (*bit*) En computación es la unidad que mide la capacidad del sistema. Mientras más bits tenga el sistema, mayor será la definición de las imágenes y del sonido. El NES es un equipo de 8 bits que tiene una variedad de 52 colores y puede poner 16 de ellos en pantalla. El Súper NES, equipo de 16 bits, tiene una variedad de 32,768 colores y puede poner 256 de ellos en pantalla, por eso sus gráficos son mucho más definidos. Los 16 bits del Súper NES le permiten manejar también ventajas únicas como es la rotación (que fondos y personajes giren) y escala (que fondos y personajes crezcan) para dar efectos de tercera dimensión que ningún otro sistema te ofrece.

CHALLENGE SET (*chálensh set*) será el nuevo equipo de Nintendo que incluye Control Deck, 2 Control Pads y el cartucho de Súper Mario 3, además de todos los cables necesarios para conectarlo a tu televisor.

C. ITOH (*ce itoh*) Nombre de la única compañía que representa oficialmente en México a Nintendo of America. Su rombo rojo en las cajas de equipos, videojuegos y accesorios te los garantiza por un año, te da servicio autorizado para repararlos y asesoría cuando lo necesites.

CONTINUE (*continiu*) Oportunidad de continuar en la escena en que perdiste por última vez. Algunos juegos tienen *Continues* ilimitados, algunos con un número determinado de *Continues* y otros no cuentan con esta opción.

CONTROL DECK (*cóntrol deck*) Es el cerebro del NES o del Súper NES donde se inserta el cartucho del juego.

CONTROL PAD (*cóntrol pad*) Control. Es donde tú controlas el personaje o las imágenes en tu Nintendo. En el NES tiene la cruz y los botones *Select*, *Start*, A y B. En el Súper NES tienes además los botones X,Y,L(*Left*) y R (*Right*).



DOWN (*daun*). Abajo. También se indica con la flecha ↓

EAST (*ist*) Este; oriente. En los juegos indica el oriente o sea derecha.

END (*end*) Fin. Significa que has terminado el juego y que lo conquistaste.

GAME BOY (*gueim boy*) Sistema portátil de Nintendo.

GAME OVER (*gueim over*) Juego terminado. Al aparecer este letrero en tu pantalla significa que has perdido. Pero vuelve a tratar y lo lograrás.

GAME PAK (*gueim pack*) Cartucho de juego. Todos los juegos de Nintendo son programas almacenados en circuitos montados en una tablilla. Estos circuitos protegidos en su cartucho se llaman Game Pak.

GOAL (*gol*) Meta; objetivo. Lo que tienes que lograr. También es un exitoso videojuego de futbol soccer.

HARDWARE (*jard uer*) En computación se refiere al equipo y accesorios. En videojuegos equivale al sistema NES, Súper NES o Game Boy. El *hardware* es inúltil sin *software*.

HEALTH (*jeltd*) Salud. En algunos juegos se usa en lugar de *life* para indicar el nivel de energía de los personajes.

ITEM (*item*) Objeto; aditamento. Son las cosas que recoges durante el videojuego y que te pueden ayudar para seguir avanzando, defenderte o atacar. Pueden ser llaves, recargadores de energía, armas, escudos, claves, etc. Es muy importante conocerlos o identificar e investigar para qué sirven.

JOY PAD(*yoi pad*) Control multidireccional plano. Ver NES Max.

JOYSTICK (*yoi stic*) Palanca que se utiliza en controles como el NES Advantage.

LASER (*leiser*) **L**ight **A**mplification by **S**timulated **E**mission of **R**adiation. Amplificación de luz por emisión de radiación estimulada. Arma muy común en los videojuegos.

LASER SCOPE (*Leiser scoup*) Control en forma de casco con dispositivo infrarrojo para apuntar a la pantalla y con sólo hablar dispara. Tiene además, un cable para conectarse al audio del NES y escuchar en estéreo con volumen independiente al del televisor. Dispone de turbo.

LEFT (*left*) Izquierda. También se indica con la flecha ←

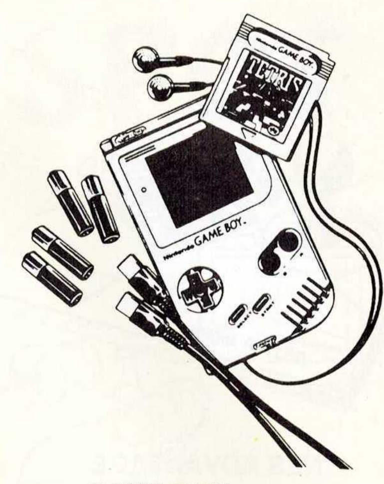
LEVEL (*level*) Nivel. En algunos cartuchos es la ubicación del jugador dentro del juego *Stage* 3, *Level* 2. En otros significa la experiencia o poder de un personaje (En Link se pueden tener 8 *levels* de magia.

LIFE (*laif*) Vida. En la mayor parte de los juegos es la energía con que cuenta el personaje que controlas.

MEGABYTE (*megabait*) También se le conoce como *Megas*. En computación es la unidad que mide la capacidad de programación de un videojuego para manejar información. Mientras más *megas* tenga, más personajes y mejores gráficos tendrá el videojuego. Súper Mario 3 tiene 3 megas, TMNT II fue programado con 4 *megas* . Street Fighter II será el primer videojuego para un sistema de 16 bits (Súper NES) programado con 16 *megas*.

MONOAURAL Sistema con una sola salida de audio a diferencia del estéreo. En este sistema todos los sonidos e instrumentos salen por igual en las 2 bocinas sin separarse.

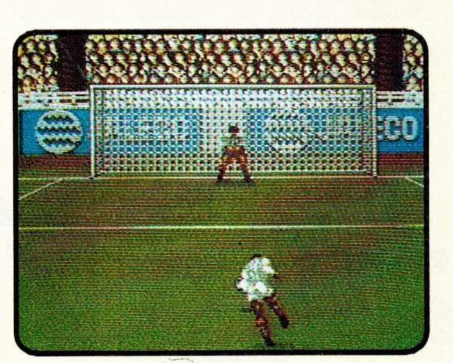
NES (*nes*) Nintendo Entertainment System. Iniciales en inglés de Sistema de Entretenimiento Nintendo. Es el sistema de videojuegos de 8 bits más famoso y exitoso. Ha vendido más de 32 millones de unidades en el mundo y cuenta con varios cientos de juegos diseñados para el sistema.



GAME BOY



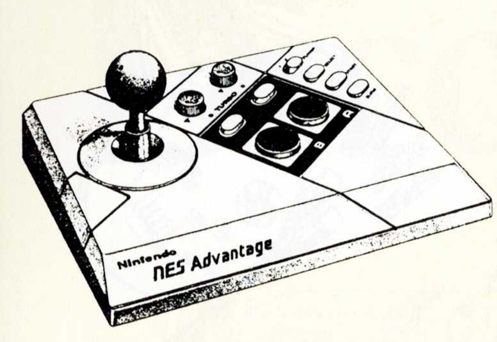
GAME PAK



GOAL! (SNES)



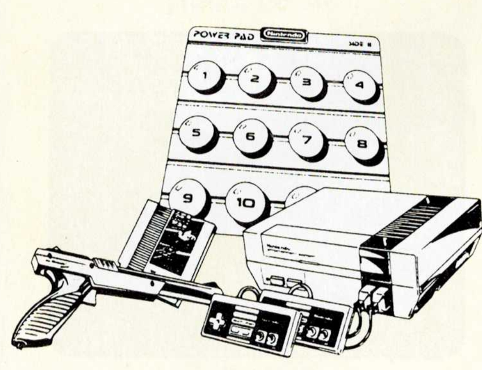
LASER SCOPE



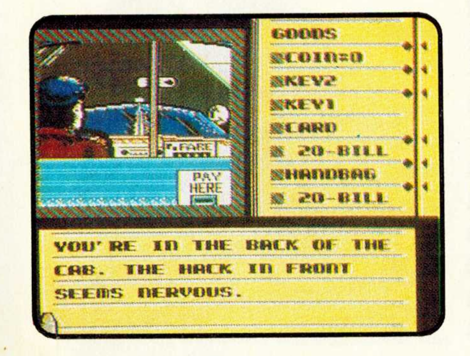
NES ADVANTAGE



NES MAX



POWER SET



DEJA VU EJEMPLO DE R.P.G.

NES ADVANTAGE (*nes advántash*) Control con palanca de mando para ejecutar movimientos más precisos. Los botones A y B tienen turbo (disparo automático) individual y cuenta con cámara lenta para facilitar algunos juegos. Dispone de un *switch* para usarlo como control 1 ó 2 alternativamente.

NES MAX (*nes max*) Control sensible al deslizamiento del pulgar para dirigirlo hacia cualquier parte. Cuenta con 2 botones extras con turbo.

NORTH (*nortd*) Norte. En los juegos indica el norte o sea arriba.

OFF (*of*) Apagado. En el Game Boy indica que está apagado.

ON (*on*) Encendido. En el Game Boy indica que está prendido.

1 UP (*uan op*) Uno arriba; uno adicional. Indicación clásica de los videojuegos para indicar una vida extra.

OPTIONS (*ópshions*) Opciones. Alternativas. Es la pantalla donde puedes seleccionar cómo será tu juego, cuántas vidas, nivel de dificultad, etc. Esta pantalla es muy común al iniciar juegos de Súper NES.

PAUSE (*páus*) Pausa. Interrupción momentánea del videojuego que en casi todos los juegos se pone o se quita con el botón *Start*..

PASSWORD (*pasword*) Contraseña; clave de entrada. En ciertos momentos del juego o al perder en los cartuchos con opción de *password* aparece esta contraseña que debe ser apuntada. Con ella podrás continuar en una escena adelantada sin tener que regresar al principio si la pones exactamente en la pantalla de tu televisor. Existen *passwords* con números, palabras, letras, símbolos y combinados.

POWER (*páuer*) Encendido; poder. En el Control Deck es el botón con el que se prende el NES o Súper NES. Dentro de los juegos normalmente indica el poder o la energía del personaje.

POWER SET (*páuer set*) Es el equipo de Nintendo que incluye Control Deck, 2 Control Pads, Zapper, Tapete, el cartucho de Mario Bros. 1, Duck Hunt y World Class Track Meet, además de todos los cables necesarios para conectarlo a tu televisor.

POWER UP (*páuer op*) Incremento de poder. Normalmente son cosas que se recogen durante el juego para aumentar el poder de energía, armas, fuerza, etc.

PUSH (*push*) Empujar; presionar. Cuando aparece en un videojuego *Push Start*, significa que debes apretar el botón *Start*.

RESET (*riset*) Reestablecer; reponer. Es el botón del NES y Súper NES para poner en acción el juego desde el principio sin necesidad de esperar a que pierdas, a que termine o tener que apagar y prender el sistema. En algunos juegos como Tetris o Dr. Mario se puede *resetear* apretando Start, Select, A y B simultáneamente.

RIGHT (*raigt*) Derecha. También se indica con la flecha →. A veces significa correcto.

RPG Role Playing Game (*rol pleying gueim*) Juego de acción por pantallas en las cuales se selecciona el paso que se desea seguir. En lugar de <correr> con el *Control Pad* se selecciona *run*; en lugar de luchar, con los botones A y B, se selecciona *fight*; este tipo de juegos como Final Fantasy, Shadow Gate, Deja Vu, requieren de un buen nivel de inglés y casi siempre tienen batería para guardar los juegos.

SAVE (*seiv*) Salvar; ahorrar; guardar. Opción que aparece en los juegos con batería y con la cual quedan grabados

todos los datos, armas, niveles, etc., que hayan sido conseguidos hasta ese momento.

SELECT (*select*) Escoger; elegir; seleccionar. Botón que sirve, dependiendo del cartucho, para escoger 1 ó 2 jugadores, nivel, dificultad, armas, opciones, passwords, etc.

SPOT (*spot*) Agente secreto de Club Nintendo dedicado a descubrir secretos para los lectores.

SOFTWARE (*soft uér*) En computación se refiere a los programas que se utilizan en el sistema o *hardware*. En videojuegos equivale a los Game Pack o cartuchos que utilizas en el NES , Súper NES y Game Boy. El mayor éxito de Nintendo es la gran cantidad de *software* o juegos que se han realizado para sus sistemas y la alta calidad de su programación.

SOUND (*sáund*) Sonido. Cuando en un videojuego aparece la opción de *Sound Test*,, podrás escuchar los sonidos y música que aparecen en él.

SOUTH (*sautd*) Sur. En los juegos indica el sur o sea abajo.

SPRITES (*spraits*) Figuras en movimiento que hay en pantalla. Pueden ser personajes, jefes, naves, bombas, etc. Todos los *sprites* tienen valor. Esto significa que pueden ser tomados, golpeados, aventados, pateados, eliminados o que pueden hacerle daño al personaje que tú controlas.

STAFF (*staf*) Equipo de gente. Vara mágica. Al conquistar un juego casi siempre aparece el *staff* o sea el equipo de gente que hizo el juego. En videojuegos de aventuras el *staff* es un aditamento que se usa como vara mágica.

SUPER SCOPE (*super scoup*) Accesorio tipo bazooka parecido al Zapper del NES pero ahora para el Súper NES. Incluye cartucho con 6 diferentes juegos (aventuras espaciales, tarjetas de disparo, y rompecabezas).

SUPER NES (*súper nes*) Unico equipo de 16 bits para videojuegos con rotación, escala y 32,768 colores. Tiene sonido estéreo y una larga lista de juegos de todo tipo que crece mes con mes.

STAGE (*stéich*) Escena. Es el lugar donde se está jugando. Un *stage* puede dividirse en niveles (*levels*) subniveles (*sublevels*) o áreas, y generalmente hay un enemigo mayor o jefe al final de cada escena.

START (*start*) Comenzar; Empezar. Botón con el que se inicia un juego. En juegos con la opción de password al oprimir Start se inicia desde el principio. El botón Start sirve también para poner y quitar la pausa en el juego.

STEREO (*stéreo*) Estéreo. Sistema de audio que por tener 2 salidas puede separar sonidos e instrumentos hacia cada una de las 2 bocinas. La calidad y claridad del audio es muy superior al monoaural de una sola salida.

UP (*op*) Arriba. También se indica con la flecha ↑

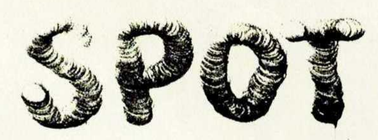
VIDEO LINK (*vidio link*) Eslabón de video. Cable con el que se pueden conectar 2 Game Boy para jugar un mismo juego simultáneamente.

WARP ZONE (*warp zoun*) Zona de acarreo. Lugar de remolque. Lugar secreto que te permite brincar mundos, escenas o niveles.

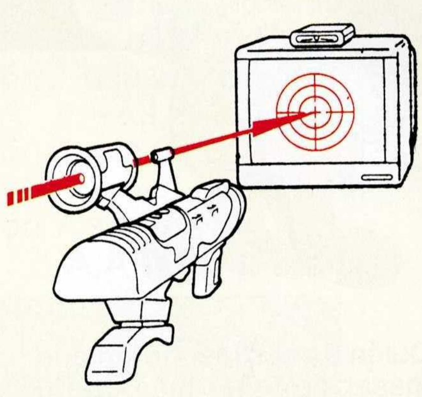
WEAPON (*güipon*) Arma. Siempre hay armas mejores que otras, aunque en ocasiones las armas que parecen débiles son muy buenas contra grandes enemigos.

WEST (*uest*) Oeste;poniente. En los juegos indica el poniente o sea izquierda.

ZAPPER (*saper*) Accesorio tipo pistola incluido en el Action Set.

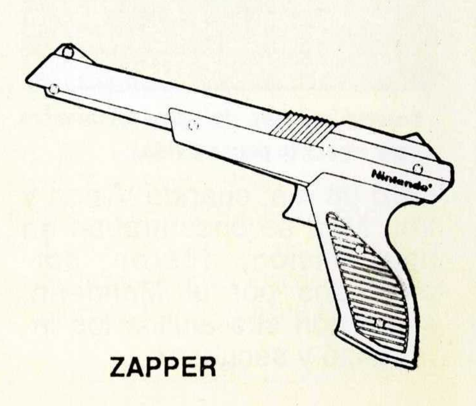


FIRMA DE SPOT


SUPER SCOPE


SUPER NES


VIDEO LINK



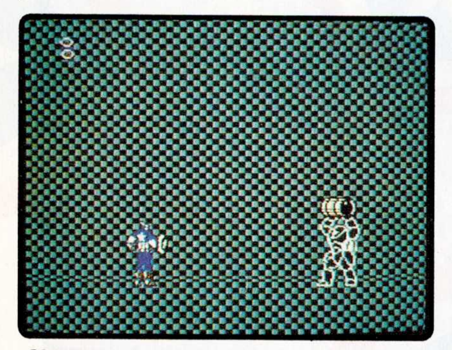
ZAPPER



analizando a:



¿Quién es el súper héroe que a pesar de tener más de 50 años sigue peleando por la paz como si nada?



Si caes en las escenas de "Red Alert" deberás derrotar cierto número de enemigos para seguir avanzando.

¡Claro! es el Capitán América, quien junto con los vengadores The Vision, Iron Man y Hawkeye ha jurado defender la paz y la justicia.

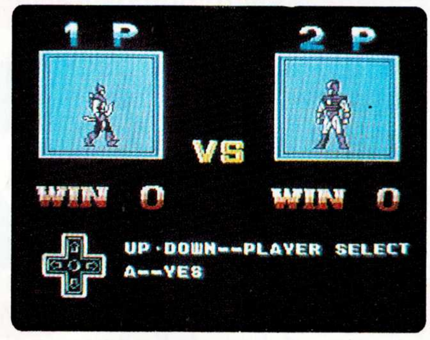


Colecta muchos de estos diamantes para elevar tu poder y vida.

Pero un día, cuando Vision y Iron Man se encontraban en una misión, fueron sorprendidos por el Mandarín, quien con sus anillos los inmovilizó y secuestró.



Si algo salió mal, puedes salir de la escena y empezar otra vez.



En la versión de jugador vs. jugador se verá quien es realmente el mejor.

Ahora es tiempo para que el Capitán América y Hawkeye rescaten a sus compañeros, antes de que sea demasiado tarde. Para esto deberán ir avanzando a lo largo de varias escenas en la Unión Americana para enfrentar y derrotar a pequeños enemigos como Fireman, Wizard, Mandarín, Ultron, Crossbones y un extraño y gran enemigo. Para tener mayor oportunidad de triunfar es necesario que conozcas todos los movimientos del Capitán América y Hawkeye. En ambos son diferentes, ya que el primero sólo puede lanzar el escudo hacia el frente, mientras que Hawkeye puede disparar hacia arriba y en diagonal, pero sus tiros son más débiles.

Este cartucho tiene la opción de jugador vs jugador, donde 2 amigos se podrán enfrentar y el que gane 3 de 5 rounds, será el vencedor.

Por todo esto Captain America and the Avengers confirma que el sistema NES seguirá creciendo y mejorando sus juegos.



Las escenas se facilitarán si unes al Capitán América y Hawkeye en una escena, pues así avanzarán juntos y los podrás cambiar cuando la energía de uno esté baja.

Para ganar experiencia, entra a una escena, toma los diamantes grandes y sal; repite la operación hasta que tengas la experiencia necesaria.

SPOT



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México, D. F.

POW (NES)

Para iniciar con 20 vidas, cuando esté el título del juego en pantalla presiona:

A,B,B,↑,↑,↓,← y Start

Guillermo A. Sánchez López/ Fernando Gómez Olivera/ Alberto A. Morales Maldonado/ José I. Sánchez D./ José de Jesús Gómez R./ Irving Zahedy Peña/ Leandro Balladares Ocaña/ Edgar Toledo G.

SUPER MARIO BROS. (NES)

¿Has visto a Mario patinar?
Para lograrlo deberás estar como Súper Mario y luego, antes de salir de cualquier tubo, hacer lo siguiente: Mantén presionados los botones A y B para que Mario salga del tubo dando un brinco e inmediatamente haz el control hacia la derecha (→). Al caer al piso Mario no caminará sino que patinará en un sólo pie.



Abad García Romero

DOUBLE DRAGON II (NES)

Cuando aparezca en pantalla Game Over, presiona las siguientes secuencias y continuarás en la misión que fuiste eliminado.

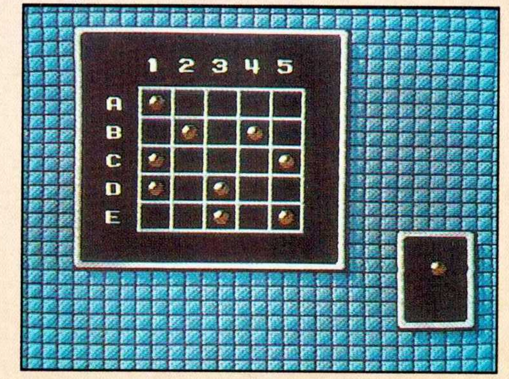
De la Misión 1 a la 3
Control 1: ↑, →, ↓, ←, **A** y **B**
De la Misión 4 a la 6
Control 1: ↑, ↓, ←, →, **B, A** y **A**
De la Misión 7 a la 9
Control 2: **A, A, B, B, ↓, ↑, →, ←**



Miguel Angel C.T./ Daniel Rodríguez Hernández/ Agustín A. Enríquez Barranco/ Arturo Gutiérrez Calvillo/ Hugo E. Muñoz Rivera/ Gabriel Simón García.

MEGA MAN 2 (NES)

Con este password podrás llegar a la última escena con 4 tanques de energía en reserva.



Carlos Ramírez Gómez/ Miguel Alberto Garduño/ Alberto A. Morales Maldonado/ Israel Verde Valadez/ Carlos G. Ruiz Parra/ David O. Domínguez/ Roberto Del Prado/ Steve Figueroa Serrano/ Alejandro Ruiz Orduño/ Pedro Alejandro Reyes M./ Alan Charnevitz Salinas/ Luis Alberto Moya M./ Humberto Vazquez Nava/ Oscar Huerta Woo/ Alejandro Sánchez Padilla/ Jesús Emmanuel Iñiguez O.

MEGA MAN 3 (NES)

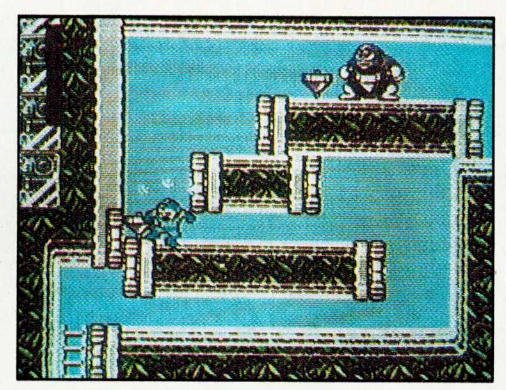
Deja presionado en el control 2 →, asegúrate que un enemigo te siga y caiga contigo en cualquier precipicio, y luego deja que te golpee hasta quitarte toda la energía.

Después de esto brinca para salirte del precipicio y ya serás invencible, aunque no podrás usar tu arma normal.

Para vencer a los enemigos utiliza alguna de las armas que te facilitan los otros robots o llama a Rush Coil (Trampolín), pero sin subirte a él porque perderías tu energía.

¡Si tomas alguna cápsula de energía anularás el truco!

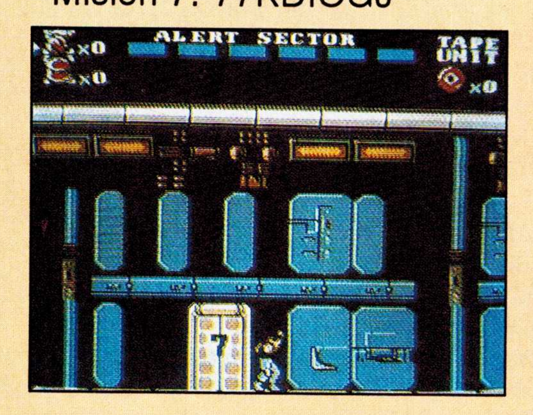
Manuel Tellez Girón/ Ramón Argüelles G./ Julio César Gaviño/ Miguel O. Caballero Santin/ V. Hugo Noyola Picazzo/ Octavio y Arturo Villegas/ Ariel Padilla/ Jonathan de Loera Flores/ E. Julián Rubio Solis/ Francisco R. Tinoco Montes/ Francisco A. Medina Aguilar/ Jaime Miranda García/ Ivan Guillermo Rojas B./ J. Luis Morales Brand/ J. Pablo Rosario Sánchez/ Rodrigo Ayala Lobato/ Enrique Daniel Mendoza G./ Gerardo Figueroa Plaschinski/ Francisco Javier Ortíz Z./ Antonio Sosa M./ Carlos G. Mayorga/ Vladimir Ortega F./ Jesús y Salvador Cerezo/ Héctor Jaramillo Cantú.



POWER BLADE (NES)

Passwords para diferentes misiones.

Misión 2: B2712209
Misión 3: G3784JD2
Misión 4: 6843D12F
Misión 5: IBJ39FK4
Misión 6: J23KGBBK
Misión 7: 77KDIOGJ



Oliver Gómez Abraján/ Alvaro Herrera López/ Jéber M. Ríos/ Irving J. Mójica Galicia/ Eduardo García Lachica.

DICK TRACY (NES)

Passwords para:

Caso No. 2.- 207-119-060
Caso No. 3.- 164-003-201
Caso No. 4.- 036-221-136
Caso No. 5.- 007-215-047



Ramón R. Ponce Arzate / Ignacio Molina Márquez



ABADOX (NES)

Lograrás obtener invencibilidad al seguir la siguiente secuencia:

A,A,↑,B,B,↓,A,B y Start

Enrique Sánchez de la B./ Ulises Drestes López L.

S·O·S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

GOAL! (NES)

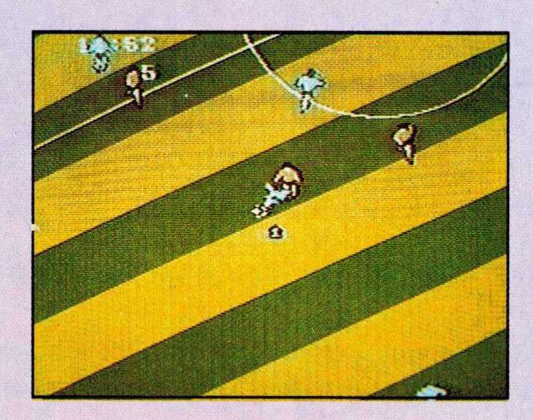
Aquí tenemos algunos passwords de finales que nos han enviado nuestros amigos:

FINAL
URSS vs HOLANDA
FTXAREZC
GOLGPIMB

FRANCIA vs ITALIA
YZZZZZZZ
AAKKKAKB

INGLATERRA vs ALEMANIA
AZAZAZAZ
AZAZAZAZ

HOLANDA vs BRASIL
CTXAREZC
GYLHPYEJ



Noé Durán Hernández/ Ruben Fierro V./ Rodolfo Guerrero R./ Jorge Luis de los Reyes P./ Eduardo García Ruiz P./ Ignacio Molina Márquez/ Josué Rubén Huerta F./ Gerardo Lemus Esquivel/ Juan A. Ramos García.

FINAL FIGHT (SNES)

En la última escena, antes de llegar con el Jefe, hay unos pilares que ocultan al personaje; si te posicionas donde indica la foto podrás encontrar cosas valiosas como energía y puntos.

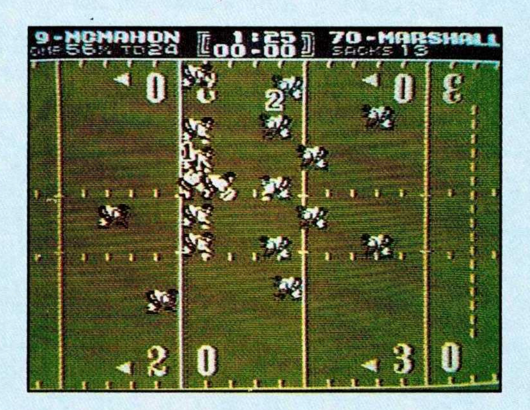


Luis Ramón Corona Vieyra.

TECMO BOWL (NES)

Con el siguiente password prepárate a disputar el Súper Bowl comandando al famoso equipo de los Osos de Chicago.

A89DFFA8



Gilberto Reynoso Meza

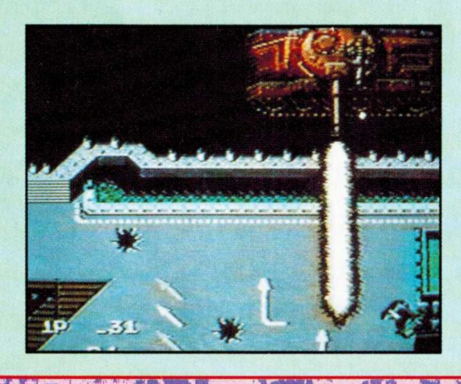


JACKAL

¿Cómo derroto al último enemigo?

Roberto E. Gaucín Moreno/ Fernando González Ramírez.

Para evitar sus disparos posiciónate donde indica la foto, ahí no te alcanzarán. Cuando se mueva a la derecha muévete un poco a la izquierda y dispara un misil o granada, tratando de pegarle a la torreta, y rápido pégate otra vez a la pared. Repite esto hasta que lo elimines.



SNAKE'S REVENGE

¿Cómo se pasa al Big Boss?, ya que cuando le pego con los misiles se transforma en un robot.

Francisco Sánchez Enríquez/ Miguel Angel Mir L./ Francisco Alonso Herrera.



Cuando el Big Boss se convierta en robot, salte del cuarto y te seguirá al lugar que indica la foto y ahí dale con minas.

WRATH OF THE BLACK MANTA

¿Cómo acabo con El Toro?porque le pego y ya que le queda un cuadro de energía vuelvo a pegarle y la recupera toda.

Raúl Abraham Lara Rangel/ Gerardo Figueroa Plaschinski

Para vencer a El Toro debes darle con 4 artes diferentes, en el siguiente orden:

1.-Primero dale con "Art of Fire Rain"

2.-Después acércatele y dale con "Art of Fire Ring"

3.-Ahora utiliza "Art of Spider" para pasarte del lado derecho de la pantalla; cuando El Toro se pase del lado izquierdo, sal de la tierra y dale con una estrella en la cabeza.

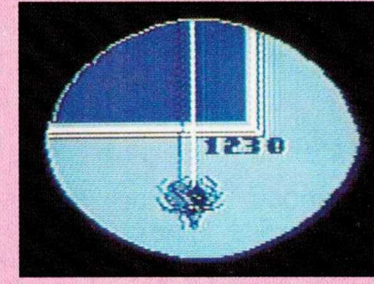
4.-Por último, utiliza "Art of Misiles".

MANIAC MANSION

¿Cómo obtengo la combinación de la caja fuerte de Edna?

Ricardo García Masso/ Gabriel C. López Ojeda.

Primero tienes que usar "Water Faucet" en la regadera donde está la momia; préndela y apágala, así se quitará la momia y verás el teléfono de Edna.
Otro chico que tenga la esponja debe mojarla con agua de la piscina y usarla en la planta carnívora del cuarto donde está el cuadro de la familia; debes repetir esto hasta que la planta crezca y llegue al hoyo del techo, entonces dale el refresco para poder trepar por ella al observatorio.
Uno de los muchachos le debe hablar a Edna; luego, mientras uno le habla, el otro que se meta al cuarto y suba al piso de arriba a mover el cuadro.
Ya que hiciste eso, mueve con el chico que está en el observatorio el telescopio 2 veces a la derecha y observa a través de él; así verás el número de la combinación. No olvides que para mover el telescopio necesitas las monedas del cochinito del cuarto de Weird Ed.





¿Cómo pego las estampillas al sobre?

Ricardo Lara Estrada.

Debes meter el sobre junto con la jarra llena de agua al microondas y prenderlo; entonces, cuando se apague, saca el sobre y pégale las estampillas. Recuerda ponerle la dirección al sobre con la máquina de escribir.

NINJA GAIDEN II

¿Cómo logro pasar rápidamente al hombre que lanza arañas al final de la escena 2?

Omar R. Jiménez R./ Edgar Alfonso Estévez

Una manera fácil de eliminar a este enemigo es la siguiente: Si llegas con 2 espíritus, pégate a la pared (a la altura que indica la primera foto) para que cuando arroje las arañas no te peguen, después sube a la altura donde está el Barón Spider (el enemigo), espera a que brinque hacia abajo, acomoda a tus fantasmas de modo que los 2 te cubran y dispárale con la magia de Fire Dragon Balls (las que se disparan hacia abajo y que están en la última escena antes de entrar con este jefe). Si se te acaba la magia y no lo has vencido, espera a que arroje arañas, entonces déjate caer cerca de él y dale 2 golpes para que vuelva a subirse; ahora pégate a la pared como te indicamos al principio, y repite lo mismo (obviamente sin dispararle las magias); esto último te puede servir si llegas sin magias o sin fantasmas.







En la época en que los hombres y los dinosaurios compartían la tierra, vivieron 2 súper cavernícolas llamados Joe & Mac.



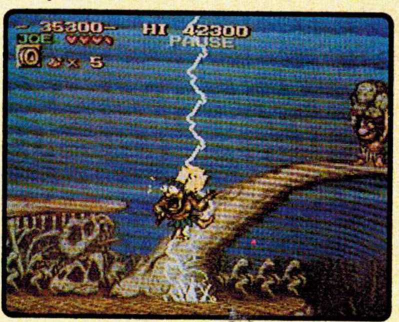
El que más golpes le de al enemigo final de cada escena, se quedará con la chica.

La vida era tranquila para ellos hasta que un día (o deberíamos decir una noche) un grupo de Neandertales (hombres primitivos) llegaron a su aldea, secuestrando a todas las chicas de la tribu y en un gesto heróico, estos dos personajes se lanzaron al rescate de ellas.



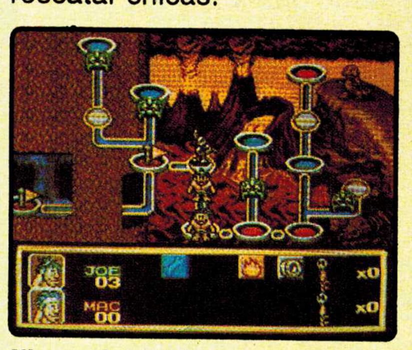
Si se acompañan Joe & Mac podrán ayudarse en algunas cosas, pero también se golpearán.

Este es el antecedente del juego de Joe & Mac; si te suena conocido es porque este juego es la adaptación del famosísimo juego de "las maquinitas" llamado Caveman Ninja.



Ten cuidado con los rayos en esta escena.

Aquí podrás guiar a Joe (y si quieres, en compañía de un amigo, a Mac) para rescatarlas de las garras de estos "Nerds" prehistóricos. 10 escenas deberás pasar antes de enfrentarlos, además de que si encuentras las llaves secretas podrás entrar a escenas de puntos, donde obtendrás vidas, puntos, energía o rescatar chicas.



Ni enemigos ni terrenos accidentados detendrán a estos personajes.

Elimina los 3 primeros panales y obtendrás una una vida extra más adelante.
Termina la escena y entra nuevamente para repetir la jugada, pero después de tomar la vida y la energía presiona Start y luego Select; para salir rapidamente de la escena.
AXY



Este dúo puede cargar 4 diferentes tipos de armas que son: huesos, boomerangs, fuego y la rueda de piedra, que podrás escoger con Select una vez que las hayas guardado.
Los enemigos son un gran problema para los héroes, ya que en esa época no era raro encontrar dinosaurios furiosos que dificultarán el rescate.
Si estabas buscando algo divertido y diferente para tu Súper NES, estamos seguros que Joe & Mac te dejará satisfecho.



De algunos huevos saldrán pterodáctilos rosas que te llevarán a escenas de puntos; la condición para que salgan es que los rompas cuando no haya enemigos en pantalla. Aquí te indicamos el primero de ellos. *SPOT.*



La bola de cristal

¿Recuerdas que en nuestro primer número mencionamos la existencia de la versión Japonesa del Súper Nintendo? Bien, Para esa versión, llamada Súper Famicom, la empresa Nintendo está creando un adaptador que saldrá a la venta con el nombre de CD-ROM, el cual conjunta la más moderna tecnología para videojuegos.
Con este novedoso sistema se podrán disfrutar juegos en Compact Disc,lo que dará una calidad superior a lo establecido por cualquier otro sistema de videojuegos.
Al leer la siguiente información, no pierdas de vista que cuando hablamos del Súper Famicom, también le llegará a su primo americano el Súper Nintendo. Ahora vamos a conocer el CD-ROM.

ADAPTADOR CD-ROM PARA SUPER FAMICOM

Hablando de máquinas para videojuego, el que más llama la atención es Súper Famicom. La Compañía Nintendo decidió iniciar la venta del CD-ROM PLAYER para Súper Famicom a partir de enero del próximo año. El surgimiento de este CD-ROM PLAYER se había estado comentando desde que salió Súper Famicom al mercado; sin embargo, finalmente Nintendo no hizo el desarrollo del producto junto con Sony, tal y como se había pensado, sino que lo hizo en colaboración con la compañía holandesa de electricidad Phillips, la que fue la creadora del sistema Compact Disc.
El precio, en comparación con otros sistemas similares, es mucho más barato. Al parecer, se tiene como meta vender al principio 300 mil unidades mensualmente entre Estados Unidos y Japón. Y están planeando vender al mismo tiempo 3 juegos.
No sería raro que, tratándose de Nintendo, saliera un súper producto como "Súper Mario World" del Súper Famicom.
En este momento se está a punto de hacer contratos con aproximadamente 50 compañías productoras de programas de juegos. Se dice que el precio se va a reducir a un poco menos que lo que cuesta un videojuego para Súper Famicom.
En el modelo del adaptador para CD-ROM se están aplicando las normas del CD-ROM XA, desarrollado entre Phillips, Sony y Microsoft. Este modelo permite la reproducción simultánea de las señales de sonido y gráficos que se aplica para el desarrollo de videojuegos. Además Nintendo, con el fin de superar los problemas que presenta la lectura lenta de los CD-ROM, está instalando un microprocesador auxiliar. Sabemos que estos términos son difíciles, pero de todos modos se está aplicando la máxima tecnología para que se puedan usar videojuegos CD-ROM y dicha tecnología es el CD-ROM PLAYER.

MEMORIAS	Memoria principal (RAM) Submemoria (RAM) Memoria de sistema (ROM)	8 Megabits 1 Megabit 2 Megabits
VELOCIDAD DE LECTURA	Máximo volumen de información (al formatear) Velocidad de lectura Velocidad de transmisión Tiempo promedio de acceso Tiempo máximo de acceso Porcentaje de error en la lectura	540 Megabites aprox 150 kbites/seg.aprox DMA2.68 Megas/seg. aprox 0.75 segundos 1.3 segundos Menos de 10^{-17}
ADAPTADOR	Dimensiones Peso Consumo de energía	242 X 200 X 74 mm 1.1 kg. aprox 4 watts

¡ESTE ES EL CD-ROM! TRATEMOS DE IMAGINARNOS SU FORMA EN BASE A LO QUE SE HA ANUNCIADO DE EL.

Y bien, ¿Qué será este sistema llamado CD-ROM, y cómo ha de ser la forma de la máquina? Vamos a imaginárnoslo en base a lo que hasta ahora conocemos.

Primeramente, el estilo. El tamaño del CD-ROM anunciado es igual al del Súper Famicom y se acopla a la parte inferior del mismo, formando una extensión de su base. Es como si se tuvieran dos Súper Famicom encimados.

El sistema CD-ROM anunciado para esta ocasión, consta del CD-ROM mismo y de un cartucho. Es decir, se venden ambas cosas juntas. En el cartucho que va con la máquina está el chip procesador auxiliar que eleva la capacidad del CPU (El cerebro del Súper Famicom); con éste aumenta la velocidad de procesamiento. De esta forma se obtiene una mayor velocidad en los juegos de disparos, y se pueden trasladar, por ejemplo, simuladores de vuelo de computadoras.

El CD-ROM no es una simple máquina como otras que existen en el mercado, sino (como Nintendo mismo lo dice): "No es un modelo que supera al Súper Famicom, sino que es una mejora al mismo". O sea, lo más correcto sería decir que es un adaptador que mejora las funciones del Súper Famicom.

¿PARTICIPAN O NO PARTICIPAN? LA REACCION DE LOS PRODUCTORES DE VIDEOJUEGOS

Ahora bien. Nintendo hasta ahora ya ha hecho contratos provisionales con 50 productores de videojuegos, aunque muchos de ellos (entre otros Imaginia, Irem, etc.) dicen que todavía están analizando si producen el CD-ROM o no; se puede pensar que la mayoría de las empresas que participan en la producción de videojuegos para Súper Famicom van a hacerlo también en la del CD-ROM. Hay varias empresas como Square, Bandai, quienes han declarado expresamente su participación y han manifestado una actitud muy positiva como Seta, quien ha dicho: "Queremos participar, ya que es un medio de aprovechar el género de la caricatura animada. Deseamos empezar a vender lo más pronto posible".

Por otro lado, ha habido comentarios favorables por parte de los productores que también participan en sistemas similares como Sam Denshi, marca productora de videojuegos: "Estamos analizando positivamente el CD-ROM, será fácil ya que tenemos la experiencia en juegos de Compact Disc"; Razorsoft, otra creadora de videojuegos: "Planeamos hacer contrato de desarrollo y venta del CD-ROM".

Como podrás darte cuenta, si piensas a futuro, el CD-ROM para el Súper Nintendo será indudablemente la mejor opción en videojuegos.

La fecha para su lanzamiento en Japón está prevista para enero de 1993 y, al igual que la sorpresa que el Súper Nintendo nos trajo con sus efectos de rotación y escala, ten la seguridad de que el CD-ROM también traerá lo suyo. Seguramente algo inesperado... seguiremos informando.

STREET FIGHTER II THE WORLD WARRIOR

Desde que se publicó que próximamente saldría al mercado el esperadísimo Street Fighter II para el Súper NES, hemos recibido infinidad de



cartas solicitando información sobre este formidable cartucho. Pues bien, este juego es el que contiene más memoria para cualquier sistema de 16 bits, pues cuenta con 16 megas, lo que permite alcanzar una calidad similar al del original juego de Arcadia o "maquinita".



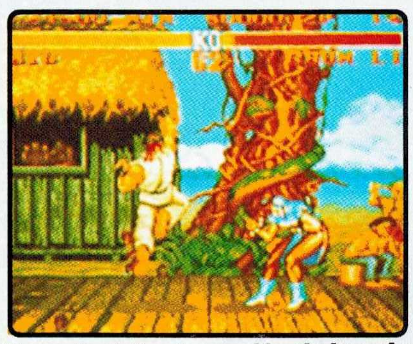
Los mejores golpes especiales y movimientos los verás en este cartucho.

En esta versión para el Súper NES no hubo necesidad de prescindir de ninguno de sus personajes, es decir, podrás jugar con Ryu, Ken, Guile, Chun-Li, Zanguief, Blanka, Dhalsim y E. Honda; todos conservan sus golpes y movimientos especiales, al igual que la versión de Arcadia.
Además, Capcom no olvidó incluir la modalidad de jugador vs. jugador, que es lo más interesante y entretenido, ya que se podrán retar uno al otro en cualquier parte del juego.
Un ejemplo de los efectos y detalles es la perspectiva que verás sobre el piso al moverse la pantalla.



Checa los detalles de los fondos y los personajes ¡son sensacionales!

Algunos aficionados nos preguntan que si se necesitará algún control especial para poder disfrutar este juego, y desde ahora les podemos adelantar que no será necesario, debido a que el Súper NES tiene el número suficiente de botones (A,B,X,Y,L y R); estos podrás seleccionarlos en la pantalla de "Options". Sin embargo, no se ha desmentido la posibilidad de que salga un control especial.



No podía faltar la versión de jugador vs. jugador.

Respecto al movimiento de los personajes, Axy y Spot aseguran que estos tienen una excelente respuesta al control, a pesar de que lo mostrado en el CES sólo estaba terminado en un 80 por ciento.



Este juego promete horas y horas de diversión y sana competencia.

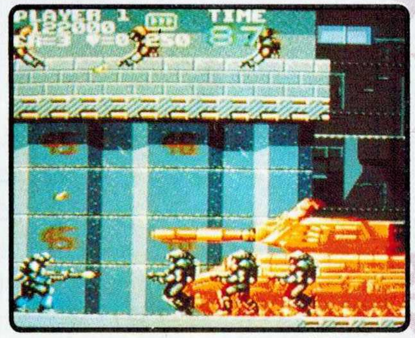
Y cómo no lo van a saber, si durante la Muestra Internacional de Juegos Electrónicos acapararon Street Fighter II.

Este cartucho, aún antes de salir, está dando mucho de qué hablar ¡y con toda razón!

Ponte listo, porque para el mes de Julio estará en México.

GUN FORCE

Estamos en una temporada en la que se aproximan juegos muy buenos para el Súper NES: una prueba de ello es Gun Force, de la empresa Irem.
En este juego deberás guiar a 2 comandos para que se infiltren en una base enemiga. Gun Force contiene un excelente diseño en fondos, enemigos, detalles (típico de Irem) y tiene una gran acción.
Este juego nos recuerda un poco a Contra III, pero definitivamente es otra cosa en temática y modo de juego, pero igual de intenso. ¡Espéralo!



Podrás tomar armas especiales que te ayuden a derrotar al enemigo.



La compañía TECHNOS JAPAN, programadora de los juegos DOUBLE DRAGON y creadora del éxito de arcadias "COMBATRIBES", acaba de lanzar el mes pasado en Japón este juego para el Súper Famicom, primo japonés del Súper NES, por lo que nos hace pensar que seguramente también se lanzará en América para Súper Nintendo.



Hace muchos años dos valientes pilotos llamados Proco y Tiat, derrotaron a Belser en el planeta Darius; sin embargo, Belser no se conformó y ha reorganizado a su armada para lanzar un nuevo ataque contra el planeta Orga.



Elige la escena que más te guste.

Afortunadamente para los habitantes de este lugar, los descendientes de Proco y Tiat han creado la Federación Galáctica para defender al planeta Orga y así tomar el papel de sus antecesores. Para ello cuentan con sus naves Silver Hawk.



Este símbolo cambiará la configuración de tu arma principal.



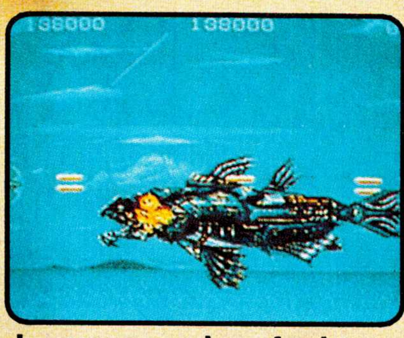
Gigantescos y extraños enemigos te esperan al final de cada escena.

Darius Twin contiene lo mejor de otros juegos similares y una opción muy atractiva para los aficionados: la oportunidad de participar dos jugadores al mismo tiempo, pero también con una desventaja, si no se



El fondo de esta escena tiene un movimiento fuera de serie.

coordinan se pueden estorbar. El juego se desarrolla a lo largo de 7 escenas y cada que termines una de ellas podrás escoger la siguiente entre 2 alternativas de escena. Esto te permitirá, según vayas conociendo el juego, saber qué ruta es la más conveniente para ir avanzando.



Lo peor que puedes enfrentar son muchos y grandes enemigos.

Las armas que puedes conseguir en el camino son obtenidas tomando rombos de diferente color que aparecen cada que destruyes a un cierto enemigo. Cada color corresponde a una arma.

ROJO	Disparo principal
VERDE	Misiles
AZUL	Campo de fuerza
AMARILLO	Súper explosión.
NARANJA	Vida extra.

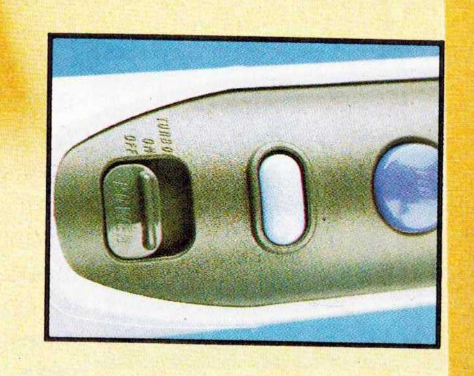
Procura ir bien armado, pues así tus posibilidades de triunfo serán mayores.

Para iniciar con 50 vidas posiciona tu control en el número de jugadores que vayan a participar y, en el control 2, presiona y mantén L y R, para luego en el control 1 oprimir Select y Start.



Un gran juego para el Súper NES de 2 jugadores trabajando en equipo que pone a prueba tus reflejos y habilidad.

SÚPER SCOPE

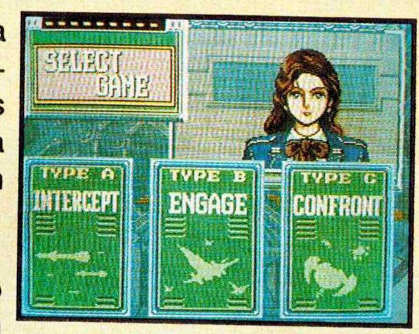


Para todos los que esperaban un accesorio para el Súper NES, Nintendo ha creado el nuevo Súper Scope 6.

Este sorprendente accesorio, que es una especie de Bazooka (algo parecido a la Zapper pero inalámbrico), incluye un receptor, una mira movible y un cartucho con 6 juegos. Los 3 juegos Lazer Blazer te involucran en una guerra de alta tecnología contra un ataque de Aliens. El trío de juegos Blastris son ejercicios de disparos en rompecabezas.

Al Súper Scope 6 puedes colocarle la mira del lado derecho o izquierdo para mayor comodidad; cuenta con 3 botones y switch de encendido donde también controlas la opción de turbo para ciertos juegos.

Algo muy práctico que tienen estos juegos es que puedes poner pausa y ajustar tu puntería para no fallar al reiniciar el juego.



LAZER BLAZER

Al seleccionar Lazer Blazer aparecerá una pantalla para que elijas de 1 a 3 diferentes tipos de juego.

INTERCEPT

En este juego tu misión es dispararle a todos los misiles usando el menor número de disparos posibles. Hay diferentes tipos de misiles; entre más pequeños más puntos obtendrás al eliminarlos.

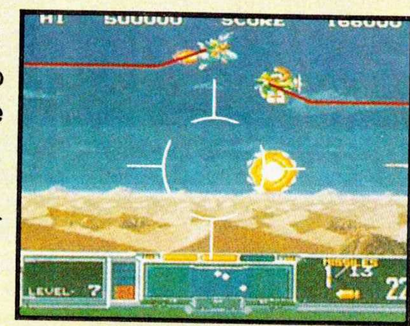
Aquí los misiles estarán a diferente profundidad dependiendo del tamaño.



Los misiles pasan horizontalmente por la pantalla (en la base de la imagen tienes un radar, además de varios datos como el nivel, el número de enemigos por escena, etc.) y no debes dejarlos pasar porque al escaparse 5 el juego termina.

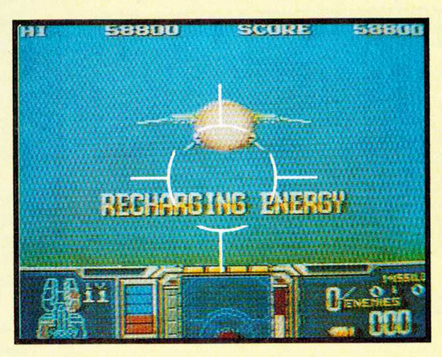
Puedes escoger entre el Modo 1 Player y el Modo VS. En el modo de 1 jugador tienes la opción de tres tipos de dificultad.

Ocasionalmente durante el juego de Modo 1 Player ó Modo VS. aparece Mario perseguido por Bowser. Dispárale a Bowser pero ten cuidado de no darle a Mario.



ENGAGE

Aquí deberás eliminar a cierto número de naves antes de que se termine tu energía, pero cuídate de los misiles que dispararán los enemigos; escoge entre tres diferentes tipos de dificultad.



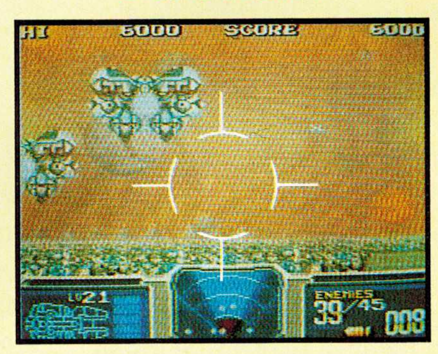
Tu nave avanzará a gran velocidad y aunque los enemigos pueden salir de cualquier lugar, podrás ayudarte con un radar y dos luces que te indicarán cuando haya peligro, además de poder ver el nivel de energía y el número de enemigos eliminados. Si te pega un misil podrás ver el daño causado a tu nave; cuando un quinto misil haga contacto con tu nave o el nivel de energía se haya terminado, el juego se acabará. Al terminar con el número de enemigos que te pide el nivel, tu energía se llenará.



Primero dispárale a los misiles para evitar ser dañado.

CONFRONT

Tu misión es eliminar una serie de robots enemigos que tratarán de acercarse para dispararte saliendo y entrando a la pantalla, pero con ayuda del radar podrás determinar la posición y distancia de los robots enemigos. Si te atinan 5 veces, serás eliminado. Junto al radar verás el número de enemigos que hay que eliminar, el estado de tu nave, cuántos tiros te han dado y el nivel de juego.



No te olvides de los enemigos cuando se salgan de la pantalla.



Si le disparas a los enemigos que están brillando te quitarán un tiro en el nivel de tiros que te han dado.

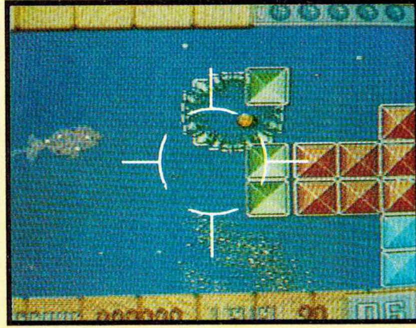
BLASTRIS

Este juego cuenta con 3 opciones. Dos de ellas son una mezcla de rompecabezas y en el tercero hay que eliminar a unos extraños topos.

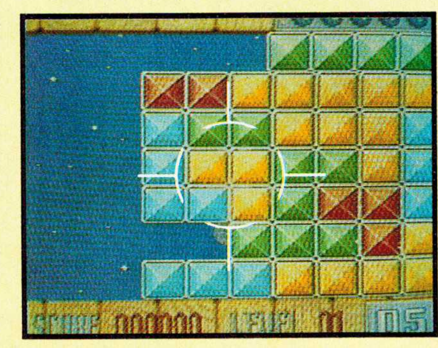
Selecciona el tipo de juego y su dificultad.



BLASTRIS A A los jugadores de Tetris este juego llamará su atención, pues tiene la misma finalidad de formar líneas sin dejar huecos, aunque aquí puedes destruir parte de la pieza para que encaje y no se acumulen. Tienes que cuidar los tiros porque te dan ciertos tiros por pieza que sale; al completar 5 líneas pasas a otro nivel.



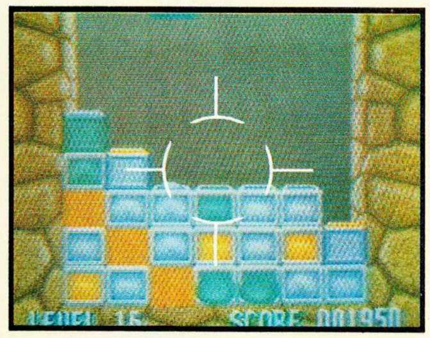
Puedes disparar y dividir la pieza para ocupar sus dos partes.



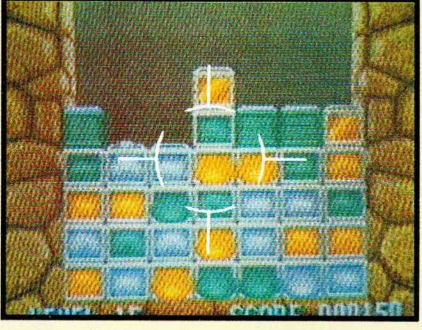
Elimina 4 líneas a la vez y obtendrás 10,000 puntos.

BLASTRIS B Este juego te hará recordar de cierta manera a Dr. Mario.

En la pantalla irán cayendo bloques sin que tú los puedas mover, pero sí puedes cambiarlos de color disparándoles para que giren, excepto a los bloques que tienen un marco metálico, ya que todas sus caras son del mismo color. De esta manera, cuando se junten 3 ó más bloques del mismo color, desaparecerán. Esto puede hacerse de manera horizontal, vertical, diagonal o combinado. El juego termina cuando los bloques se apilan hasta la parte superior de la pantalla.



Ve como se desencadena una jugada múltiple.



Observa una jugada combinada.

El juego se divide en tipo A y tipo B.

TIPO A: En la pantalla aparecen varios bloques, algunos son bloques monstruos. Para pasar al siguiente nivel tienes que eliminarlos.

TIPO B: Este juego es como una escena larga, eliminando bloques (aquí no aparecen bloques monstruos).



No les dispares a los Molians rojos porque será la causa de que aceleren su velocidad.

MOLE PATROL

Dispárale a los Molians cuando se asomen por cualquier cráter. Para esto debes tener buena puntería y grandes reflejos.

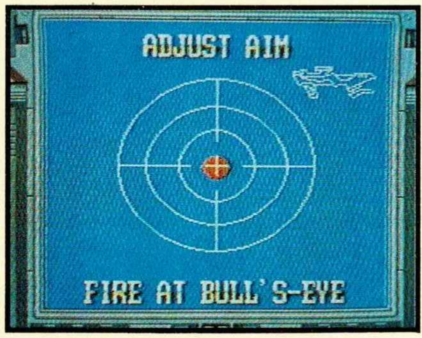
El juego se divide en Stage Mode y Score Mode.

STAGE MODE: Este es el de mayor dificultad porque tienes un tiempo límite para terminar con cierto número de Molians.

SCORE MODE: Este juego es únicamente de una escena larga; dependiendo de la dificultad que escojas será la velocidad con que aparecerán los Molians.



Al terminar Score Mode te darán una estadística.



Aquí tienes que ajustar la mira.

El receptor se conecta en el Socket #2







Récord de AXY y SPOT.

Después de 2 años de paz. Neo City se encuentra en estado de sitio, ya que un repentino ataque de la organización Red Falcon tomó a todos por sorpresa, menos al equipo Contra que siempre está preparado para la lucha.



Las bombas causan mucho daño a los jefes

La introducción de las series "Contra" al Súper NES no pudo ser mejor, ya que el juego contiene características de juego y gráficos dignos de cualquier juego Arcade y a veces hasta superiores.
2 jugadores podrán unir sus fuerzas y enfrentarse a Red Falcon, que ha regresado con muchísimas sorpresas.



Cada jugador rotará la pantalla a su gusto para un mejor plan de ataque



Con este jefe no estarás a salvo en ningún lugar

Cada jugador tiene la capacidad de poder llevar 2 armas diferentes y podrá usarla una a la vez o 2 al mismo tiempo, con los botones L y R, además de una poderosa bomba con la que podrá eliminar a todos los enemigos en pantalla; también tendrá otras cualidades como la de trepar paredes y colgar de los techos.



Aquí la batalla será en motos a toda velocidad

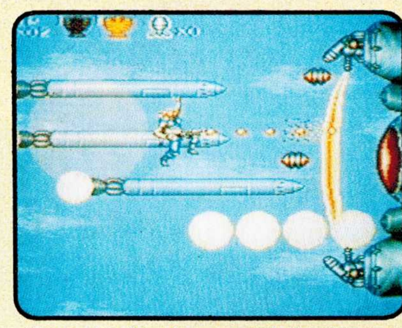
Las escenas tienen una gran variedad, ya que puedes estar peleando contra los enemigos corriendo, colgado de un tubo o pared, desde una moto o volando en misiles.

Además de las ya clásicas escenas de batalla vistas de lado, este juego contiene 2 escenas en las que tendrás una visión de arriba del personaje, donde toda la pantalla gira para donde te muevas y, si van 2, podrán escoger pantallas divididas donde cada una rotará a su personaje independiente del otro.



Tú determinas el arma con la que el último jefe te atacará.

La música y los gráficos son más que excelentes, y la acción es única.



Además de atacar al jefe, tienes que brincar de misil en misil para no caer

Si llevas un mal juego puedes resetear desde el control presionando: L, R y Start al mismo tiempo. AXY

CAPCOM®
USA

Disney's
THE LITTLE MERMAID

Official
Nintendo
Seal of Quality

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

Oye el llamado de las sirenas debajo del mar.


Si Ariel no pasa el barco hundido estará perdida.


Caza a los cangrejos antes de darle con tus burbujas a las anguilas.


Tú puedes decir que la gran Ursula tiene práctica en lanzamiento de peces.

Si la Pequeña Sirenita fue tu película favorita de todos los tiempos, te encantará este video juego. Flounder, Sebastián y el príncipe Eric están todos ahí. Pero desafortunadamente también esta Ursula y sus maléficas criaturas. Canta "Debajo del mar" mientras ayudas a Ariel a salvar a sus amigos. Es una aventura que vas a querer y vas a mar.



Licenciatario de Nintendo® para jugarse en





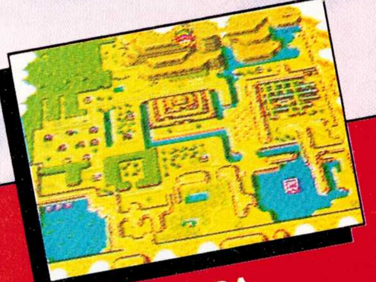
HATRIS (NES)
Del creador de Tetris, un juego que contiene más diversión, reto y creatividad.



THE EMPIRE STRIKES BACK (NES)
El imperio no se rindió después de perder su última batalla; es tiempo que tomes las armas y luches otra vez.

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE (NES)
En este juego conduce una de las máquinas más poderosas del mundo y alcanza velocidades increíbles.





STAR SAVER (GB)
Ponte la armadura de poder y salva a tu planeta de una invasión; con gran acción y emoción.

ZELDA
A Link to the past (SNES)
Un súperesperadísimo juego que, además de tener súpergráficos y sonidos fabulosos, tiene un gran reto.

KRUSTY´S FUN HOUSE (NES)
Krusty el payaso inauguró su casa de diversiones, pero inmediatamente fue invadida por ratones, Ayúdalo a deshacerse de ellos.



C. ITOH & CO DE MEXICO S.A. DE C.V.


a jugar
con
Disney
Disneylandia
Juegos
PROBLEMAS
PASATIEMPOS
PROBLEMAS
CRUCIGRAMAS
¡Sí! Un montón de crucigramas, acertijos, laberintos y miles de juegos más para que tú te diviertas con la revista más entretenida.
Disneylandia
Juegos
problemas
crucigramas
pasatiempos
¡COLECCIONALAS!
Todos los meses una nueva revista con nuevos juegos.

el taller de LUIGI

Precios de servicios y reparaciones del Nintendo (NES)

- Reparación mayor a la consola $120,000.00
- Reparación menor a la consola $30,000.00

Accesorios (NES)

- Controles no muy dañados $30,000.00
- Controles muy dañados (Cambio total) $60,000.00
- R.F. Switch por cable $30,000.00
- A.C. Adapter (reparación) $30,000.00
- Limpieza de cartuchos sin costo
- Pistola (reparación) $60,000.00

Precios de accesorios

- A.C. Adapter $60,000.00
- R.F. Switch $60,000.00
- Controles $60,000.00
- Cartucho Action Set $119,840.00
- Cartucho Power Set $159,792.00
- Control de Súper Nintendo $85,000.00

Precios de reparaciones del Game Boy

- Reparación mayor $120,000.00
- Reparación menor o limpieza (incluye mica) $60,000.00
- Cambio de tapa delantera y trasera $60,000.00
- Cambio de mica $15,000.00
- Tapa de porta pilas $15,000.00

Precios de reparación del Súper NES

- Reparación mayor $240,000.00
- Reparación común $120,000.00
- Reparación menor $60,000.00
- Controles a cambio $85,000.00
- Controles a reparación $40,000.00
- Limpieza de cartuchos Sin costo

Todos nuestros precios incluyen I.V.A

Precios sujetos a cambio sin previo aviso.



C.ITOH & CO. de México, S.A. de C.V.

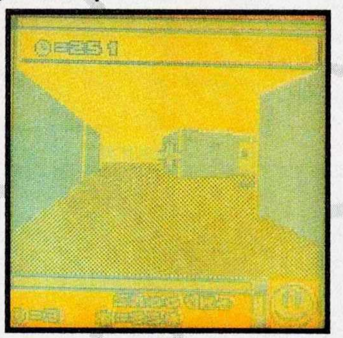
LUIGI
EXPERTO EN SERVICIO

Reforma 250 2°Piso
despacho 209 Col. Juárez
Tels: 208-1023 208-4057 208-2864

UN VISTAZO A:

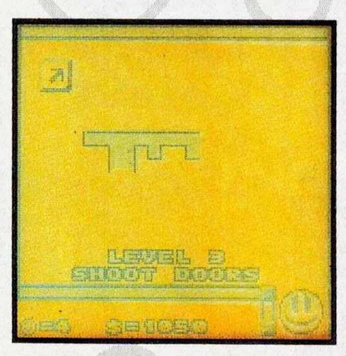
FACEBALL 2000

Face Ball 2000 es un juego fuera de serie en lo que a tema y desarrollo del juego se refiere, ya que deberás encontrar la salida de laberintos que están llenos de trampas y de enemigos que quieren que te quedes a vivir con ellos un largo tiempo.



Todos los laberintos están llenos de enemigos y sorpresas.

Tal vez esto no suene muy emocionante, pero si te decimos que la perspectiva del laberinto es como si tú estuvieras dentro, la cosa cambia radicalmente, ¿o no? Aquí debes tener bien alerta tu sentido de ubicación, pues habrá laberintos en los que darás vueltas y vueltas sin encontrar la salida. Al empezar podrás escoger de entre 4 "caras" diferentes, cada una con características muy distintas.

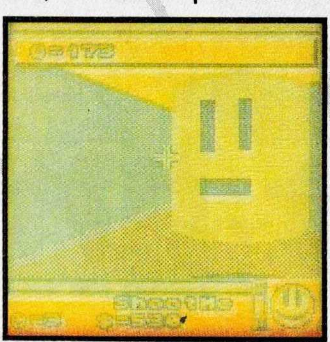


No te preocupes si te pierdes, apretando Select verás el mapa de la escena.



La cara redonda es la más recomendable para principiantes.

Además este cartucho cuenta con 2 opciones diferentes de juego como Cyberscape, en donde tendrás que buscar la salida de laberintos infestados de caras que sólo se ven felices, pero no lo están. También cuenta con la opción de Arena, donde dependiendo el grado de dificultad te enfrentarás a caras y más caras.

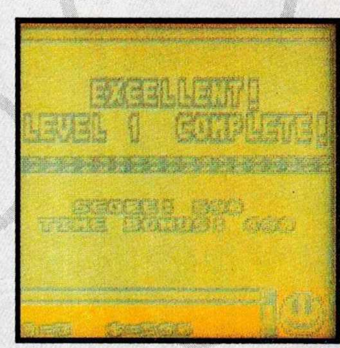


Dispárale a estos enemigos antes de que borren la sonrisa de tu rostro.



La perspectiva de los laberintos es única.

Algo que hace muy original y llamativo este juego es su opción para poder jugar desde 1 a 4 jugadores, a través del cable Video Link. (Ver Club Nintendo #5).Con este accesorio podrán competir en la Arena o juntos buscar la salida de los laberintos en Cyberscape; quizás esta es la opción más divertida.



Entre más rápido completes una escena, más puntos recibirás.

Face Ball 2000 es un juego de Bullet-Proof, no te lo pierdas.

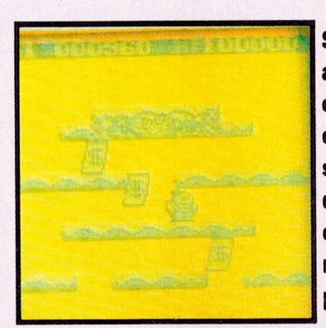




La bolita de cristal

SNOW BROS. JR.

Extraños seres empezaron a llegar por todas partes al reino de White Land, sembrando el terror a su paso y secuestrando al príncipe Tom. Sólo el valiente príncipe Nick, hermano de Tom, es el único capaz de rescatarlo de un extraño pero poderoso enemigo, y la única arma es su habilidad para lanzar bolas de nieve que congelan a los enemigos. Así empieza Snow Bros. Jr., un juego que próximamente lanzará Capcom al mercado y que como su hermano mayor de Nintendo, tiene un gran factor de diversión.



Si acabas a todos los enemigos con una sola bola de nieve, obtendrás más puntos.

Ahora debes guiar a Nick a lo largo de 60 escenas en las que convertirás a tus enemigos en bolas de nieve, que luego arrojarás a los demás para obtener implementos como velocidad, poder y alcance para tu disparo.

Si disfrutaste Snow Bros para NES, sin duda disfrutarás de este juego.

Para poder seleccionar escena, en la presentación presiona al mismo tiempo: ↑, Select, B y Start.



Tomar las botellas aumenta todas tus habilidades.



LOS GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Juégalo y comprueba por qué.



2.-MEGA MAN II

El famoso héroe de los juegos de Nintendo en su segunda incursión al portable Game Boy.



3.-T.M.N.T. II

Los héroes de caparazón han vuelto a las calles con mejores gráficos y sonidos que el anterior.

4.-THE SIMPSONS
5.-FACE BALL 2000
6.-GRADIUS
7.-ADVENTURE ISLAND
8.-F-1 RACE
9.-METROID
10.-OPERATION C



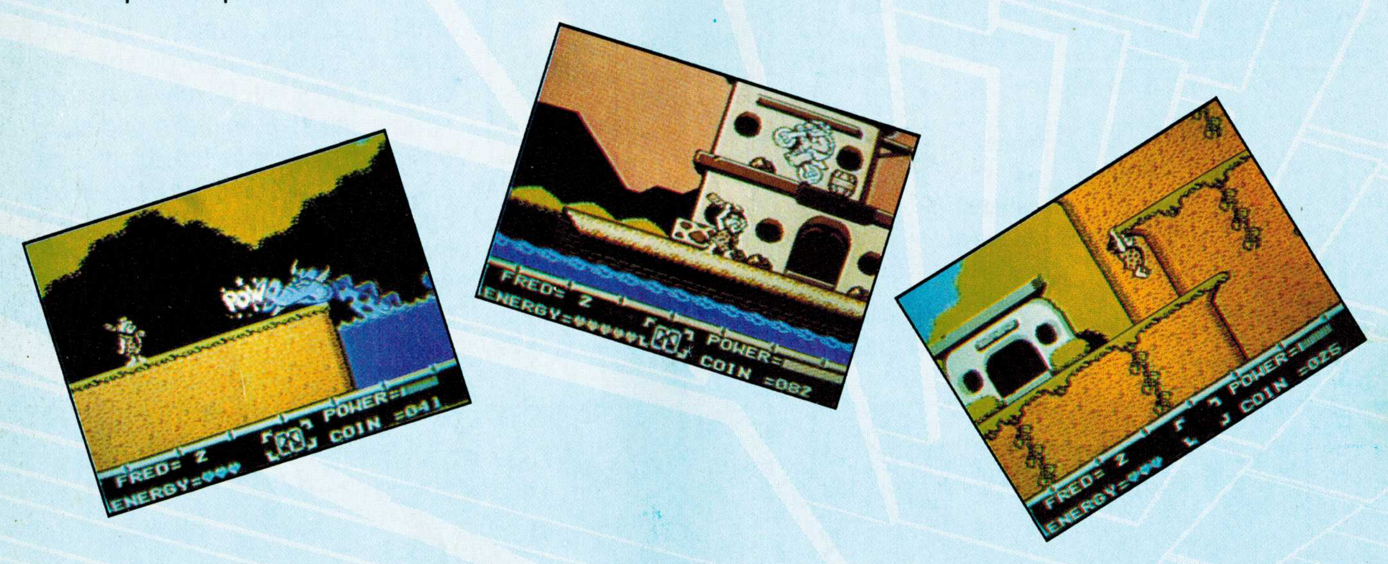
Una gran clásica.



CON LA INFORMACION MAS FRESCA. APARECE TODOS LOS JUEVES.



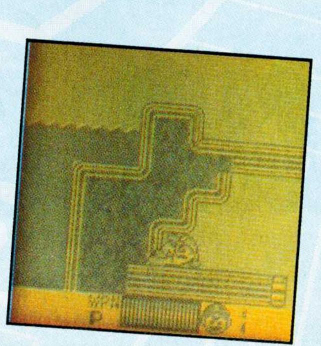
Prepara tu Control Pad, tu Nintendo y tu cartucho de Flintstones, porque el próximo número tendremos un Curso Nintensivo de este padrísimo juego que está causando sensación entre los videojugadores. Cada una de sus 8 sensacionales y variadas escenas con todo lo que tu querías saber.



Además: Curso Nintensivo de Joe & Mac (Súper NES). Curso Nintensivo de Mega Man II (Game Boy). Trucos y tips de Castlevania II. Conoce a Lemmings, Xardion y mucho de Zelda III de Súper NES.










¡Caperucitas rojas!
Las caperucitas y los duendecitos, vienen felices a los Macrovideocentros.
Hay miles de películas infantiles donde pueden escoger todo lo que se les antoje.
Los papás fascinados, hay un gran estacionamiento.
Y ahora, en Macrovideocentro es muy fácil rentar, devolver y pagar.
MACRO
VIDEOCENTRO
MR
Ven, suscríbete ahora mismo.
"El Increíble Sr. Limpet"
GILARDI MW. S.A. PUBLICIDAD © MARCA REGISTRADA 296